M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

Első Törvénykönyv

M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

Első Törvénykönyv

Valhalla Páholy®

Budapest, 2001

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Első Törvénykönyv
Fantasy szerepjáték – Módosított, bővített alapszabálykönyv

Az alap játékrendszert kidolgozta:
Novák Csanád és Nyulászi Zsolt

Írta:
Novák Csanád, Nyulászi Zsolt
Borbás István, Gáspár Péter, Kornya Zsolt
Dacher Richárd, Kovács Adrián,

Szerkesztő: Gáspár András

Korrektor: Halmai Levente

Közreműködtek:
Zölley Imre, Földes László

Borító: VDTP

Illusztrációk:
Balla Péter, Szendrei Tibor, Tikos Péter
Bihari Mariann, Juhos Imre, Nemes Gábor
Mátéffy Szabolcs, Zsilvölgyi Csaba

Tervezőszerkesztő: Dacher Richárd és Földes László

MÁSODIK KIADÁS

ISBN 963 9238 27 9

Kiadja az Árkádia Kiadóház és a Szukits Könyvkiadó,
a Valhalla Páholy kiadói.
Felelős kiadó: Novák Csanád és Szukits László
Szedés és tördelés: VDTP
Nyomta: Kaposvári Nyomda Kft.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 210352
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató
Készült Kaposvárott az Úr 2001. évében

Internet: www.arcadia.hu
E-mail: valhalla@arcadia.hu

JÁTÉKOSOK KÉZIKÖNYVE



Hirtelen néma csend lett. A fények kihúnytak, csupán egyetlen pentagramma izzott fenyegető smaragd színnel.

- Árulás! - kiáltott a Weila legfőbb anyrja. Alakja körül sápadt fényaura éledt...

...és az egyik istenszobor lomhán megmozdult.

- részlet a *Godorai Függőkert krónikájából*

BEVEZETŐ

- A játék
- A cél
- Tanácsok
- Néhány etikai szabály
- Tanácsok a KM-eknek
- Kifejezések

Bizonyára gondoltad már egy-egy kalandregény olvastán, hogy a hős ostobaságot művelt, könnyelműen cselekedett. Esetleg az is eszedbe jutott, hogy te jobban, eredményesebben oldottad volna meg a feladatot. Nincs ebben semmi rendkívüli, még akkor sem, ha kissé mesésen hangzik a folytatás...

Két amerikai fiatalember, aki mindenki másnál többet foglalkozott efféle problémákkal, találni akart egy lehetőséget, hogy kiélhesse kalandvágyát. Próbálkozásukat 1972-ben siker koronázta. Megalkották a szerepjátékot, "minden játékok legjobbikát", s ezzel forradalmasították a játékipart.

Az új találmány lázba hozta Amerikát. Néhány év alatt mozgalommá izmosodott a rajongók tábora. Külön iskolák jöttek létre a játék oktatására, önálló iparág született, mely napjainkig szerepjátékok tervezésével, a már meglévők tökéletesítésével, könyvek kiadásával foglalkozik. Dave Arneson és Gary Gygax alkotása kinőtte Amerikát, s világhódító útra indult.

A játék sikerének titka alighanem univerzitásában rejlik: éppúgy élvezetes a tizenéves, mint a felnőtt korosztály számára. Izgalmas, szórakoztató, fejleszti a képzelőerőt és a beszédkészséget. A játékosoknak szinte korlátlan szabadságot biztosít, s ezzel addig elképzelhetetlen élményekben részesíti őket.

A JÁTÉK

A játékok sokfélék lehetnek: ismerünk táblás, kártya, szó- és képjátékokat. A szerepjátékokat ezen kategóriák egyikébe sem lehet beleilleszteni - kissé nehéz meghatározni valódi mibenlétét. Az összehasonlítás sem segít, hisz nincs mihez hasonlítani anélkül, hogy képzeletünket rendes, hétköznapi határain túl ne engednénk. A szerepjáték lényege azonban pontosan a képzelet szabad szárnyalása.

Lássunk egy közelítő analógiát!

Tegyük fel, hogy egy hétköznapi,



táblás játékot játszunk. A cél, hogy eljussunk a tábla első kockájától az utolsóig, mielőtt bárki más megtenné ezt. Az utat csapdákkal nehezítették, bármelyikről visszacsúszhatunk a kezdőpontra. Vannak átjárók, melyek segítségével nagyot ugorhatunk a cél felé. Eddig ez igen egyszerű és szokványos.

Változtassunk meg néhány dolgot! Az érdektelen, lapos tábla helyére - amin az út kanyarogva vezet - tegyünk bonyolult útvesztőt. A bejáratnál állunk. Tudjuk, hogy valahol kell lennie egy kijáratnak is, de azt nem, hogy merre található. Ne használjunk dobókockákat annak eldöntésére, hogy menynyit mehetünk - lehessen annyit menni, amennyit csak akarunk. Menjünk el a folyosón az első elágazásig. Innen tovább haladhatunk előre, jobbra vagy balra fordulhatunk, netán visszatérhetünk a kiindulópontra. Esetleg titkos ajtókat, rejtett átjárókat kereshetünk. Ha sikerül, újabb folyosóra bukkanunk. Ez az ösvény lehet zsákutca, de vezethet egyenesen a kijárathoz is. Az egyetlen módja, hogy megtudjuk, ha végigmegyünk rajta. Persze elég sokat járkálva előbb vagy utóbb eljutunk a kijárathoz.

Tegyük izgalmasabbá a játékot! Kóboroljanak a labirintusban lények. Csúf, elvetemült lények. Ezért kapsz fegyvereket - kardot, íjat, tőrt és pajzsot -, hogy megvédhesd magad, ha egy szörny rád támad. Ráadásul más játékosok is vannak a labirintusban. Nekik is akadnak fegyvereik.

Vajon mit tenne egy másik játékos, ha találkozol vele? Megtámadhat - hisz neki is eltökélt szándéka, hogy elsőként kecmeregjen ki az útvesztőből -, de szövetséget is ajánlhat a túlélés érdekében. Elvégre még egy gigász is megfontolja, hogy rátámadjon-e két jól felfegyverzett emberre...

Végül rejtsük el a táblát! Adjuk oda az egyik játékosnak, és nevezzük ki őt *kalandmesternek!*

A továbbiakban ahelyett, hogy a táblát nézed, a kalandmesterre hallgatsz. Ő az aki leírja, hogy a tábla szerint hogyan fest a hely, ahol éppen vagy. Megmondod, merre akarsz továbbmenni, s a kalandmester (a továbbiakban KM-nek rövidítjük) eszerint mozgatja, mondja tovább a történéseket.

Csukd be a szemed és a fantáziáddal építsd fel a labirintus falait! Képzeld el a nyirkosságtól csöpögő, ősi kőtömböket, melyekre egy rég elpusztult faj különös ábrákat vésett. Talán jelentenek valamit, talán nem. És képzeld el a támadó gigászt is, amint csatabárdot lóbálva, elfeledett átkokat mormolva közelít feléd. Próbáld magad beleélni a helyzetbe, s mond el a KM-nek, hogy mit tennél egy efféle helyzetben.

Most alkottunk éppen egy primitív szerepjátékot. A végletekig leegyszerűsítve ugyan, de fellelhetőek benne az alapvető elemei: a játékosok - a KM által kiagyalt - ismeretlen, veszélyes helyzetbe kerülnek, ahonnan ki kell magukat vágniuk.

Ez a szerepjáték lényege. A játékos felölti - a szabályok figyelembe vételével saját maga alkotta - karaktere személyiségét, s ezt a karaktert irányítja végig a kaland folyamán. Nem csupán a karakter külsejét, de felszerelését és jellemét is meghatározza. Mindezen adatokat az úgynevezett *karakterlapra* jegyzi fel. A karakter lehet harcos, gladiátor, valamely ynevi istenség kalandorpapja, kardművész, mágus, esetleg boszorkánymester.

Miután a karaktert kidolgozták, annak fő tulajdonságait kockadobásokkal meghatározták, a játékos döntéseket hoz. Más karakterekkel és játékosokkal érintkezik, csatákban vesz részt, intrikákat sző és vagyont gyűjt. Egyszóval úgy tesz, mintha ő a karakter lenne a játék folyamán. Létezik a KM által megelevenített világban - egészen karaktere haláláig.

Ha valahol rosszul dönt, ha túlerővel kerül szembe, ha szerencséje végképp cserben hagyja, a karakter bizony el is pusztulhat, akárcsak a való életben. Ám ilyenkor sem szabad túlságosan elkeseredni, hiszen új karakter bármikor alkotható, s akkor csak a KM-en múlik, mikor és hogyan csempészi vissza játékosát - az új karakterrel - a már megkezdett játékba.

Ha a játékos karakter helyesen reagál a KM által teremtett helyezetekre, jól megoldja feladatait, Tapasztalati Pontokat kap. Bizonyos mennyiségű *tapasztalati pont* összegyűjtésével magasabb *Tapasztalati Szintre* lép. Vagyis erősebbé, ellenállóbbá válik, s a következőkben jobb eséllyel birkózik meg a veszélyekkel - azaz már nem veszhet oda egykönnyen.

Az imént elmondottak nem azt jelentik, hogy a játékosnak fel-le kell ugrálnia, körbe futkosnia és úgy viselkednie, mint a karaktere. Arról van szó, hogy valahányszor a karakterével történik valami, vagy döntést kell hoznia, úgy tesz, mintha ő lenne abban a helyzetben, és kiválasztja a megfelelő cselekvési irányt.

Fizikailag ez úgy néz ki, hogy a játékosok és a KM kényelmesen elhelyezkednek a maguk választotta környezetben. Mondjuk egy asztal körül, ahol a KM ül a főhelyen. A játékosoknak rengeteg helyre van szükségük: papíroknak, ceruzának, kockáknak, szabálykönyveknek, italnak és rágnivalónak. A KM sem éri be kevesebbel: el kell férniük térképeinek, kalandmoduljának és jegyzeteinek.

Ha már mindenki elhelyezkedett, s a karakterek is elké-

szültek, a KM belekezd a kaland előadásába. Ő a játékosok szeme és füle, ő személyesíti meg a történet mellékszereplőit. A játék párbeszédes és elbeszélő részek egysége. A szerencsének alkalmanként jut szerep, ennek megtestesítésére hivatottak a kockák.

A CÉL

Van még egy fontos különbség a szerepjátékok és az egyéb játékok között: a végső cél. Általánosan elfogadott szabály, hogy egy játéknak van eleje és vége - a vége pedig akkor következik, ha valaki győz. Ez így nem igaz a szerepjátékokra, mert itt senki sem "győz". A játék célja, hogy jól érezzék magukat a játékosok, hogy összejöjjenek.

Egy elkezdett játék számtalan fejezetből, úgynevezett kalandból áll. A kalandnak persze mindig van egyfajta célja: megszerezni valamely különösen értékes tárgyat egy nagyúr megbízásából, felkutatni romvárosok titkait, vagy segíteni egyik birodalmat a másik ellen. Az effajta célok elérhetőek nyolc-tíz összejövetel alatt, ahol persze a játékosok olykor öthat órát is játszanak.



Ám a játéknak nincs vége, amikor egy kaland befejeződik. Ugyanaz a karakter más kalandokban is felkerekedhet. Az ilyen kaland-sorozatokat *életút-játéknak* nevezzük, hisz szerencsés esetben a karakter teljes életét játszuk végig.

De emlékezzünk: a kaland célja nem a győzelem, hanem hogy jól érezzük magunkat, míg a közös cél felé haladunk. Egy kaland hossza nem szab szükségképp határt a játékidőnek - a M.A.G.U.S. több mint elég kalandra ad lehetőséget ahhoz, hogy egy társaság akár élete végéig eljátszhasson.

TANÁCSOK

Effajta játék törzsanyagát tartalmazza ez a kötet is. Tágas és különös dimenziót tár fel, bonyolult, mindenre kiterjedő, ám hamar elsajátítható szabályokat tartalmaz a reménybeli játékosok és Kalandmesterek számára. Noha már számtalan segédeszköz, kiadvány kapható, melyek a M.A.G.U.S. egyre terebélyesedő szerepjátékrendszeréhez kapcsolódnak, e kötet egymagában is elegendő ahhoz, hogy egy társaság megkezdhesse - vagy új utakon folytathassa - kalandozását Wayne Chapman világán.

Amennyiben jóelőre eldöntötted, hogy nem kívánsz kalandmester lenni, nyugodtan figyelmen kívül hagyhatod a KM-nek szóló részeket - a tapasztalatok persze azt mutatják, hogy a játékosok előbb-utóbb ismeretséget kötnek ezekkel is, ha másért nem, hát azért, hogy egy-egy vitás helyzetben saját igazukat bizonyítsák. Ez természetes, de szögezzük le most rögtön a szerepjátékok örök vezérelvét: *A játék tartama alatt mindig a kalandmesternek van igaza.* Ha ezt a társaság nem fogadja el, értelmét veszíti, vitadélutánná alakul az egész - így inkább bele se fogjatok a kalandba!

A játékhoz, mint a fentiekből kiderült, minimálisan ketten kellenek: egy kalandmester (KM) és egy játékos (JK). Célszerű azonban ennél többen játszani - az ideális létszám 5-6 fő. Amennyiben ismerőseidet nem tudod rávenni, hogy szegődjenek társaidul, keresd fel valamelyik szerepjáték-klubot, ott biztosan partnerekre találsz.

NÉHÁNY ETIKAI SZABÁLY

1. Sose kérdőjelezd meg a KM igazát! Ha valamiben nem értesz vele egyet, mondd el neki, ám ha ennek ellenére sem változtatja meg döntését, fogadd el azt!

2. Légy megértő játékostársaiddal szemben, ha más véleményen vannak, mint te! Próbáljatok közös nevezőre jutni a vitás kérdésekben, hiszen a játék csak akkor gördülékeny ha hozzávetőleges egyetértés van köztetek. A kaland kezdetén válasszatok ki egy vezetőt, akire minden játékos hallgat, és ő döntse el, hogy a csoport mit, hogyan csináljon. Ez a vezetőre felelősséget ró, éppen ezért ne próbálja oktalanul ráerőltetni akaratát a többiekre!

3. Nem érdemes csalni sem a karakteralkotáskor, sem a harci szituációkban. Lehetséges, hogy a KM nem ellenőrzi, hogy mennyit dobtál valójában, ám ha egyszer rájön a csalásra, többet nem hisz neked, s olykor - amikor kizárólag a jóindulatán múlik az életed - ellenedre dönt majd.

4. A lehető legnagyobb mértékben próbáld magad beleélni karaktered személyiségébe, s próbálj úgy dönteni és viselkedni, ahogyan egy afféle helyzetben egy olyan személyiség valóban cselekedne! Ne űzz gúnyt társaid karakteréből, bármennyire mulatságosnak találod is őket! Kétes helyzetben talán épp ezért segítenek, vagy hagynak majd cserben...

5. A kaland folyamán olykor - okkal, vagy ok nélkül - megharagudhatsz egy másik karakterre. Ellenszenvedet tartsd szigorúan a játék keretei között, sose vidd át a való életbe! Előfordulhat ugyanis, hogy egy számodra kedvezőtlen döntést a KM sugalmazására (esetleg utasítására) hozott meg, s ennek hátterét nem mindig ismered.

6. Nem illik más játékos karakterét megölni, még akkor sem, ha okot szolgáltat rá. Az adott szituációban inkább kábítsd el, üsd le, vagy tedd más módon ártalmatlanná, de ne pusztísd el végérvényesen! Ne feledd, hogy ő épp annyira szereti karakterét, mint te a magadét. Ha egy csoportban megindul egymás karaktereinek leöldösése, hamarosan te is karakter nélkül találod magad.

7. Segítsd a kezdő játékosokat, magyarázd el nekik a szabályokat, s ne élj vissza a tudatlanságukkal!



Tanácsok a KM-eknek

- Mindig tartsd szem előtt, hogy csupán egy játék résztvevői vagytok, s bármilyen indulatokat is keltenek benned a játékosaid, soha ne engedd, hogy ezek elronthassák a szórakozásotokat. Te vagy a leginkább felelős azért, hogy igazán jól érezze magát mindenki. Soha ne élj vissza ezzel!

- Ügyelj arra, hogy játékostársaid is pontosan tisztában legyenek vele, mikor ért véget a játék és hol kezdődik a nap további része. Ne engedd, hogy a játék során esetleg felgyülemlett problémáikat szerepjátékos módszerekkel a való életben oldják meg! Ha csak lehetséges, minden felvetődő kérdést még a játék során válaszoljatok meg.

- Mindig lelkiismeretesen készülj a játékra! Nincs rosszabb szórakozás, mint egy hányaveti módon összedobott modul, amit kedvetlenül mesélsz el.

- Ügyelj arra, hogy a történeted szálai logikusan kapcsolódjanak egymásba, ne tudjanak játékosaid megválaszolhatatlan kérdéseket feltenni az összejövetel végeztével! Igyekezz mindig fenntartani játékosaid figyelmét, ne hagyd, hogy „leeresszen" a mese! Ha szükséges gyorsítsd fel a cselekményt, folyamatosan tartsd életben a feszültséget! Próbáld meg minél hangulatosabban visszaadni játékosaid számára a karaktereiket körülölelő környezetet - ne feledkezz meg róla, hogy csakis azt fogják látni és érezni, amit elmondasz nekik! Az semmiképpen nem elég, ha csak te vagy tisztában vele, hogy milyen helyen is vannak éppen, mit látnak és éreznek.

- Soha ne riadj vissza az olyan irodalmi kifejezések használatától, amelyeket csupán azért nem mersz kimondani, mert félsz, hogy játékosaid nem fognak komolyan venni. Gyakran éppen ezek a legmegfelelőbbek egy adott hangulat életre keltéséhez. Ezt idővel ők is észre fogják venni.

- Ne sajnáld az időt a játék előkészítésétől. Nagyon feldobhatja az összejövetel hangulatát egy jó időben elővett rajz, makett, szobrocska, titkosírás, stb. Ugyanígy remek hatásokat érhetsz el jól összeválogatott zenékkel, hangokkal, melyeket a történet megfelelő pontján bejátszhatsz játékosaidnak.

- Soha ne engedd a játékosaidat olyan helyzetbe kerülni, ahonnan te sem tudod, miként másznak ki. Mindig legyen a tarsolyodban legalább egy olyan megoldás, amelyben biztos vagy, hogy nekik is eszükbe juthat!

- Legyen bátorságod megváltoztatni az előre eltervezett történéseket, ha úgy érzed, hogy azzal a játéknak hasznára lehetsz! A parti úgysem fogja megtudni, hogy eredetileg másként tervezted. Arra azonban mindenképp figyelj, hogy ezzel se a játék egyensúlyát ne borítsd fel, se társaidat ne hozd kilátástalan helyzetbe!

- Figyelj oda, hogy minden játékosod vegyen részt valamilyen módon a játékban. Ha valamelyikük unatkozik a mese alatt, valószínűleg te hibáztál. Ennek elkerülése végett fordíts plusz időt arra, hogy a karakterek egyike se találja egyhangúnak a játékot.

- Segítsd a kezdő vagy bátortalan játékosokat! Ne hagyd, hogy a többiek folyamatosan elnyomják őket!

- Mindig képzeld magad játékostársaid helyébe, mielőtt valami sorsdöntő határozatot hozol! Lehet, hogy amit te viccesnek vagy logikusnak találsz, egy cseppet sem fog nekik tetszeni, vagy csak összezavarja őket, s ezzel bizony komolyan el lehet rontani egy összejövetelt.

- Ugyan ilyen okokból ne mészárold le játékosaid karaktereit, csupán azért, hogy bebizonyítsd számukra: te bármit megtehetsz! Egy karakter halálával általában nem oldasz meg semmit. Ha hibáztak a játékosok, akkor is majdnem mindig van lehetőség arra, hogy más módon juttasd ezt az eszükbe, s ha esetleg ezt a karakter is megérzi, sokkal többet tanulhat belőle, mint ha elpusztítod.

- Soha ne keverd össze a játékost a karakterével! Amit ő a játékban mond vagy tesz, nem feltétlenül jelenti, hogy a valós világban is így érez.

- Csakis olyan teremtményekkel bonyolódjanak konfliktusba a játék során a karakterek, amelyek legyőzésére megvan a reális esélyük. Ha kilátástalan harcba keverednek, soha ne öld meg őket ezért, elégedj meg a megbüntetésükkel. Kizárólag akkor lehetsz kőszívű, ha a játékban már többször is bizonyságot nyert, hogy mindenképpen a karakterek húzzák a rövidebbet, s ennek ellenére mégis erőszakoskodnak.

- Mindezek ellenére ne legyél vajszívű! Ha játékosaid nem érzik, hogy karaktereik akár még rajta is veszthetnek az adott kalandon, ellaposodhat a játék, megszűnik az a dolog, amely ha látatlanban is, de fenntartja a történet feszültségét.

- Mindaz, amit a M.A.G.U.S.-ban lefektettünk, nem szentírás! Csupán, a legjobb képességeink szerint próbáltunk kereteket adni a minél jobb szórakozásotokhoz, de ez nem jelenti azt, hogy ezeken a szabályokon ne változtathatnál. Csináld meg - ha neked úgy tetszik - saját Ynevedet, a saját szabályaid alapján: ha szükségét érzed, kreálj saját varázslatokat, specializációkat, diszciplinákat, stb.! Csupán három nagyon fontos dologra figyelj oda:

1. Ezzel semmi esetre se borítsd fel a játékegyensúlyt!
2. Győződj meg róla játék előtt, hogy játékosaid tisztában vannak-e a változtatásokkal, s valamennyien elfogadják-e azokat!
3. Tartsd tiszteletben, ha mások másként gondolkoznak ugyanarról a dologról!

- Olvass minél többet! Rengeteg ötletet és ismeretet csipkedhetsz fel vele!

Kifejezések

(A kiemelt, játékban leggyakoribb kifejezések mellett azok rövidítése szerepel)

Akaraterő (AKE): A karakter egyik fő képessége. A mentális képességek közé tartozik, fontos összetevője a Fájdalomtűrés Pontnak, a pszinek és mágiaellenállásnak. Nevezik szellemi állóképességnek is.

Asztrál (AST): A karakter egyik fő képessége. Elsősorban az érzelemvilág kiegyensúlyozottságát jellemzi. Egyes kasztoknál a karakterek Mp alapja.

Asztrálmágia: Azon mágiaformák gyűjtőneve, melyek a befolyásolni kívánt lény érzelemvilágára hatnak.

Állóképesség (ÁK): A karakter egyik fő képessége. A karakter hosszas fizikai erőkifejtéssel szemben tanusított állóképességről tudósít. Fontos összetevője a Fájdalomtűrés Pontnak.

Bárdmágia: Azon mágiaforma, melyet Ynev bárdjai alkalmaznak céljaik eléréséhez. Jobbára a különféle fény és hangmanipulációkon alapuló varázslatok tartoznak ide.

Boszorkánymágia: A mágia azon formája, melyet a boszorkányok és boszorkánymesterek használnak. Varázslatai kevés kivételtől eltekintve csak az anyagi és az asztrálsíkon hatnak.

Célzóérték (CÉ): A karakter egyik harcértéke. Azt fejezi ki, hogy lőfegyverekkel milyen könnyen tud eltalálni valamit - vagy valakit.

Egészség (EG): A karakter fő képességeinek egyike. A fertőzésekkel és más egészségkárosító fizikai behatásokkal szembeni védettség fokmérője. Fontos összetevője az Életerő Pontnak.

Erő (E): A karakter egyik fő képessége. A karakter fizikai erejét jelenti.

Életerő Pont (Ép): Azt mutatja meg, hogy egy adott lény hány súlyos, kritikus sebet tud elviselni, mielőtt meghalna. A humanoid lényeknek többé-kevésbé azonos mennyiségű életerőpontjuk van. Ha az Ép nulla alá csökken, a lény meghal.

Életút-játék: Az olyan kalandsorozatot nevezzük életútjátéknak, melyeknek azonosak a szereplői. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy adott karakter életét játszuk végig.

Fájdalomtűrés Pont (Fp): Annak mértéke, hogy egy lény hány kisebb sebesülést képes elviselni, mielőtt annyira lelassulna, hogy képtelen a támadásokat kivédeni. Ha egy lény Fp-i elfogynak elájul. A Fájdalomtűrés Pontok hiánya azt vonja maga után, hogy a sebzés értéke közvetlenül az Életerő Pontokból (lásd ott) vonódik le.

Gyorsaság (GY): A karakter egyik fő képessége. Az adott lény fizikai gyorsaságának mértéke. Fontos összetevője a védő- és a kezdeményezőértéknek.

Infralátás: Hőlátás. Segítségével a tárgyak és testek által kibocsátott hősugarakat lehet látni. Nem ad tiszta képet a világról, csak a hőfoltok alapján enged tájékozódni.

Intelligencia (INT): A karakter egyik fő képessége. A gondolkodás gyorsaságát, s a tényekből levont következtetések helyességének mértékét mutatja. Egyes kasztoknál a karakterek Mana-pont és Pszi-pont alapját is meghatározza.

Játékos karakter (JK): Azon karaktereknek a gyűjtőneve, amelyeket játékosok személyesítenek meg.

K6: A hatoldalú dobókocka elnevezése.

K10: A tízoldalú dobókocka elnevezése. A nulla általában tízet jelent.

K100: A százalékdobás elnevezése. Dobás két tízoldalú kockával. Az első kocka eredménye a tízeseket, a második az egyeseket mutatja. Pl.: Az első dobás eredménye 6. A második dobás eredménye 8. Ezek szerint a K100 végeredménye 68. A 01 eggyel egyenlő, míg a 00 a százat jelenti.

Kaland: Az a történet, amit a játékosok végigjátszanak. Egy kaland véget érhet egy játék alatt, de elhúzódhat játékok sokaságán keresztül is. A kaland megnevezés tehát nem feltétlenül egy játékot takar, hanem annak a történéssorozatnak az elnevezése, amely egységet képez - azaz eleje, közepe és vége van.

Kalandmester (KM): Az a játékos, aki a kaland történéseit előadja, cselekedteti a Nem Játékos Karaktereket (NJK), és betartatja a szabályokat - a játékvezető.

Kalandmodul: Előre kidolgozott és megírt kaland, melyben a történet minden NJK szereplőjét, helyszínét, eseményvázlatát és egyéb mozzanatát rögzítették. Kalandmodulokat lehet vásárolni, vagy saját magunknak kidolgozni. Figyelem! Játékosok soha ne olvassák el a Kalandmodulokat!

Kalandozó: Más néven kiválasztott. Olyan lelki alkattal megvert vagy megáldott személy, aki képtelen egy helyben megülni - függetlenül anyagi és társadalmi helyzetétől -, életelemének a veszélyt tekinti. Az összes játékos ehhez a csoporthoz tartozik, de kalandozók a legnevesebb NJK-k is. A kalandozókra a világ bizonyos törvényei és a sors rendelései nem szükségképpen érvényesek.

Karakter: A játékos vagy a KM által mozgatott, a kalandban szereplő személyiség elnevezése.

Kaszt: A játékosok és az NJK-k rendszerbe sorolásának fő meghatározója. Azt jelöli, hogy a karakter élete folyamán elsősorban milyen képességeire, képzettségeire támaszkodik. Öt főkaszt - Harcos, Pap, Szerencsevadász, Harcművész és Varázshasználó - és számos alkaszt ismeretes. A kaszt az adott karakter legmeghatározóbb jellemzője, de sohasem a születési vagy társadalmi rang mutatója.

Kezdeményezés: A harcrendszer azon eleme, mely egy harci szituációban a sorrendet állapítja meg - azaz, hogy ki támad először, ki másodszor, stb.

Kezdeményező Érték (KÉ): Azt mutatja meg, hogy egy adott szituációban kinek van nagyobb esélye először cselekedni. Minél nagyobb a KÉ, annál valószínűbb, hogy a karakter elsőként cselekedhet. A Kezdeményező Érték összetevői: a kaszttól függő alap, az Ügyesség és a Gyorsaság tíz fölötti része, valamint az éppen használt fegyver kezdeményezőértéke.

Kezdeményező Dobás (KD): A cselekvési sorrend eldöntésére szolgáló kockadobás, mely K10-zel történik. A dobás eredményét hozzá kell adni a karakter Kezdeményező Értékéhez, s az így kapott érték lesz a Kezdeményezés. Akinek a legnagyobb a Kezdeményezése, az cselekedhet az adott időtartamon belül először, a második legnagyobb Kezdeményezéssel bíró a következő, stb.

Képesség: Más szóval tulajdonság. A karakter fő fizikai és szellemi képességeit határozza meg. Képesség pl. az erő, ügyesség, az intelligencia és az akaraterő.

Képességpróba: Egy olyan helyzet eldöntésére szolgáló dobás, melyben valamelyik képesség, de a szerencse is döntő szerepet játszik. A képességpróba minden esetben K10-zel végzendő - a módosító tényezők figyelembevételével az adott tulajdonság 10 feletti részénél kell kevesebbet dobni ahhoz, hogy a Képességpróba sikeres legyen.

Képzettség: Azon tanult ismereteket nevezzük képzettségeknek, melyek bármely kaszt tagjai számára megszerezhetők.

Kör: Időegység. Jó megközelítéssel tíz másodpercig tart. Egy kör tíz szegmensből áll. Hat kör felel meg egy percnek. Általában egy harci cselekedet végrehajtása egy kör időt vesz igénybe.

Különleges Képességek: Mindazon képességeket ide soroljuk, melyek nem tanulhatóak, hanem faji, illetve hasonlóképpen rendkívüli - pl. mágikus - eredetűek. Tipikus Különleges Képességnek számít az Infralátás, Ultralátás, vagy a Természetes Mágiaellenállás.

Mana: A mágikus energia elnevezése. Az a különleges erő, mely mindent áthat, s amely felhasználásával képesek a mágiahasználók varázsolni.

Manaháló: Az anyagi síkokat körülölelő mágikus energiaháló, amely állandó áramainak köszönhetően folyamatosan pótolja és vélhetően újratermeli a varázslatok által elhasznált manát.

Mana-pont (Mp): A mana mértékegysége. A varázslatokhoz szükséges energiamennyiséget mérjük Mana-pontban. Minél több Mp felhasználásába kerül egy mágia végrehajtása az annál bonyolultabb, erősebb vagy hatékonyabb.

Mágiaellenállás (ME): Egy lénynek vagy tárgynak azon képessége, hogy ellenálljon a ráirányuló varázslatok hatásainak. Az ME két összetevőből áll. A Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) képességével minden lélekkel bíró teremtmény rendelkezik. Ehhez adódhatnak hozzá tárgyakból, különleges módszerekből és szellemi diszciplinákból adódó mágia elleni védettségek.

Az ME értéke azt mutatja meg, hogy egy teremtmény mekkora erejű mágikus hatásnak tud ellenállni.

Meglepetés: A harcrendszer egyik kifejezése. Azt a szituációt jelöli, mikor a támadónak sikerül készületlenül érnie ellenfelét, az nem számít a támadásra - tehát nem készült fel a védekezésre, esetleg még fegyvere sincs a kezében. A meglepetészerű támadás mindig sok előnnyel jár a támadó számára, ám a meglepetés az első harci kör lejártával semmivé foszlik.

Mentál: Az intelligencia és az akaraterő összefoglaló neve. Egy lény gondolati világát, pusztán észbeli, logikai képességeit jelöli. Ha valakire azt mondják, mentállény, azzal azt fejezik ki, hogy elsősorban az eszére hallgat, és nem törődik érzelmeivel.

Mentálmágia: Azon mágiaformák gyűjtőneve, melyek tudatközpontra, egy lény gondolkodására illetve logikai felfogóképességé gyakorolnak hatást. A legnehezebb és egyben a legveszedelmesebb mágikus tudomány.

Mozgásgátló Tényező (MGT): Elsősorban páncélokra, vértekre és egyéb felszerelési tárgyakra vonatkoztatott érték, mely azt jelöli, hogy az adott tárgy vagy eszköz viselése mennyit von le a karakter Gyorsaságából és Ügyességéből.

Nem Játékos Karakter (NJK): Az olyan karakter elnevezése, amelyet nem játékos, hanem a KM személyesít meg. Döntéseit - még ha valamelyik JK szolgájául vagy segítőjéül szegődött is - cselekedeteit és a kaland folyamán tanúsított egész viselkedését a KM befolyásolja, illetve adja elő.

Pszi: A gondolkodó lények - kevés kivételtől eltekintve emberek - mentális eneregiáját felhasználó tudomány. A varázslók számára a mágia alapja. Segítségével a tudati erők felszabadíthatók, és akár az anyagi világ, akár más lények befolyásolására használhatók. A pszi bizonyos formái (Pyarroni módszer) képzettség formájában bárki által elsajátíthatók.

Pszi-pont (Ψp): A pszi mértékegysége. Megmutatja, hogy a karakter mennyi tudati energiát képes tárolni elméjében (max.Ψp), *illetve* mennyi felhasználható energiája maradt még (aktuális Ψp). Valamint a különféle pszi diszciplínákhoz szükséges energiamennyiséget értjük alatta.

Sebzés: Azon érték, mely megmutatja, hogy mekkora sebet okozott egy sikeres támadás. A "sebzést dobni" kifejezés arra utal, hogy a találat után a fegyver Sebzés rovatában meghatározott módon állapítják meg a sérülés mértékét - azaz az okozott Seb Pontot (a továbbiakban Sp). A Sp-t vagy az Fp-ből, vagy ha azok már elfogytak - néhány különleges esetben akkor is, ha van még Fp - az Ép-ből kell levonni. Egy karakter sebzését úgy lehet kiszámolni, hogy a fegyver saját sebzéséhez hozzáadjuk az Erőből származó sebzéspluszokat valamint az egyéb módosító tényezőket, pl.: pszi, mágia vagy speciális képzettség, esetleg méreg.

Sebzésfelfogó Érték (SFÉ): A páncélok, vértek, pajzsok és sisakok - esetenként egyéb tárgyak és viselt eszközök - jellemzője, mely megmutatja, hogy az mennyi Seb Pontot tud felfogni - elhárítani - az okozott sebzésből, ha a páncél, stb. viselője ellen sikeres támadást hajtottak végre.

Sérülési módosítók: A karakter által elszenvedett sérülések, sebesülések nyomán fellépő levonások összessége.

Szakrális mágia: Az a mágiaforma, amelyet a papok és paplovagok gyakorolnak. Leginkább az anyagi és az asztrálvilágra fejtik ki hatásukat. A varázslatok végrehajtásához szükséges manát nem a természetből nyerik, hanem valamely Külső Síkról kapják egy isten vagy annak szolgája segítségével.

Szegmens: A M.A.G.U.S. által használt legkisebb időegység. Hozzávetőleg egy másodpercnek felel meg. 10 szegmens egyenlő egy körrel.

Szent jelkép: A papok és paplovagok legfontosabb rituális kelléke. Egy vallás vagy isten fő jelképe. A szent szimbólumokat rajzolni, festeni szokták, ám gyakorta fából, fémből kifaragva viselik. A jelképek rajzolata korlátozott mágikus képességgel bír, már puszta felmutatásuk is hatással lehet egyes teremtményekre, de igazi hatalmuk papok vagy paplovagok kezében nyilvánul csak meg.

Szépség (SZ): A karakter egyik fő fizikai képessége. A külső, esztétikai megjelenés mérőszáma, melyhez az emberi értékrendet vettük alapul.

Tapasztalati Pont (Tp): Minden helyesen megoldott feladat, legyőzött szörny, megfejtett rejtély tapasztalatot jelent a karaktereknek. Ennek pontos meghatározása a Tp. Minél több Tp-t gyűjt egy karakter élete során, annál tapasztaltabbá (értsd: hatalmasabbá, veszedelmesebbé, nagyobb tudásúvá) válik. A Tapasztalati Pontok odaítélése a KM felelőssége.

Tapasztalati Szint (TSz): Azt jelzi, hogy mennyire tapasztalt a karakter. Bizonyos mennyiségű TP összegyűjtése után a



karakter a következő TSz-re lép, ami - kaszttól függően - nagyobb fájdalomtűrési képességgel, jobb harcértékekkel, plusz Mana-pontokkal stb. jár.

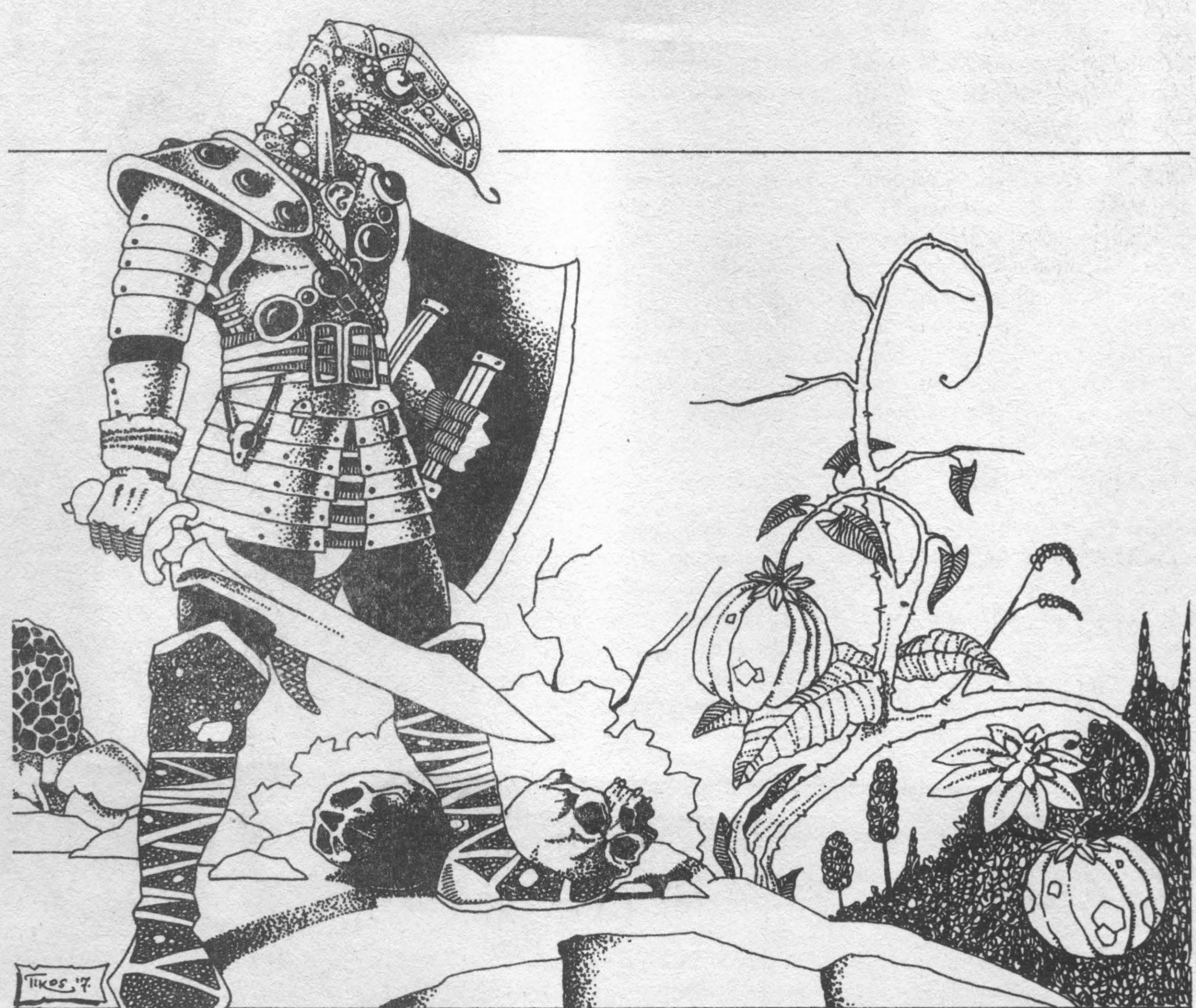
Támadó Dobás: A harcrendszerben használatos kifejezés. Azt hivatott modellezni, hogy fegyveres - esetleg pusztakezes - harc folyamán, egy harci kör alatt (tíz másodperc) sikerült-e a támadónak megsebeznie ellenfelét. A Támadó Dobás mindig K100-zal történik, és az eredményéhez hozzáadódik a karakter Támadó Értéke. Ha a végeredmény nagyobb vagy egyenlő az ellenfél Védő Értékénél (lásd ott!) akkor a támadás sikeres volt, és az okozott seb megállapítása végett Sebzés következik. Ha a végeredmény kisebbnek bizonyul az ellenfél VÉ-jénél, a támadás sikertelen.

Támadó Érték (TÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Azt mutatja meg, hogy valaki milyen jó fegyverforgató, mennyire gyakorlott a harcban - annak is a támadó részében. A TÉ összetevői: a kaszttól függően változó alap, az Erő, az Ügyesség és a Gyorsaság tíz feletti része, valamint az éppen használt fegyver támadó értéke, és a harci képzettségekből adódó módosítók.

Ultralátás: Az ibolyántúli sugarak alapján való tájékozódás. E nagyon rövid hullámhosszú fénysugarak segítségével még holdtalan éjszakákon és sötét, ablaktalan helységekben is tökéletes kép látható- akárcsak fényes nappal, normális látás esetén. Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy a karakter számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg.

Ügyesség (ÜGY): A karakter egyik fő fizikai képessége. A mozgás koordináltságát, pontosságát határozza meg, valamint azt, hogy a karakter mennyire aprólékosan és gyorsan tud egy mozdulatsort megtanulni. Beleszámít minden harci értékbe.

Védő Érték (VÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Arról árulkodik, hogy a karakter milyen hatékonysággal tudja kivédeni a rázúduló csapásokat, mennyire jó a védekezésben. A VÉ összetevői: a kaszttól függően változó alap, az Ügyesség és a Gyorsaság tíz feletti része; ehhez járul még az éppen használt fegyver védő értéke, valamint a harci képzettségekből származó módosítók.





Sosem harcoltál kalandozók ellen - sziszegte az anur nő -, és a Vörös Hadurakat is csak hírből ismered. Nem, kapitány, nem szándékozom tétlenül bevárni ezt a rohamot. Ha vitézkedni vágysz, vitézkedj hát: én odébbállok.

részlet Wayne Chapman *Észak Lángjai* c. regényéből

KIVÁLASZTOTTAK

KALANDOZÓK

- Kalandozók
- Karakter jellemek
- Karakteralkotás szabályai
- Képességek
- Játszható fajok
- Karakterkasztok

Amikor átléped a kaput, melyet a szerepjáték nyit a valóságból a fantázia birodalmába, Ynevre kerülsz. Ynev az a földrész, ahol kalandozni fogsz, ahol karaktered életét éled.

E világ - amennyiben nem olvastál még kellő mennyiségű fantasy regényt - különös lesz a számodra. Lenyűgöző, szépségesen vad - és veszedelmes is. Ynev hatalmas kontinens. Ha a Föld összes szárazföldjének területét összeadnánk, akkor kaphatnánk megközelítőleg ekkora földdarabot. Felszínén birodalmak, országok és városállamok virágoznak vagy hanyatlanak. Különböző kultúrákkal szembesülsz majd, ám egyvalamiben szinte mind megegyeznek: Yneven feudalizmus uralkodik, e társadalmi forma minden jó és rossz tulajdonságával. A földrész történelme közel százezer évre nyúlik vissza, s ha hinni lehet a bölcseknek, a mágia ismerete és hatalma konzerválta a feudalizmust - ezért nem alakultak ki az anyagi világ, a természet leigázásának mechanikus formái. Vannak uralkodók és vannak nemesek, mint ahogy léteznek szabad nemtelenek és rabszolgák is.

Ahhoz, hogy játszani tudj, mindenek előtt meg kell ismerkedned a világgal. Ajánlatos elolvasnod Wayne Chapman, Ray O'Sullivan, Raoul Renier, Jan van den Boomen és W. Hamilton Green ilyen témájú regényeit, elbeszéléseit - így képet kapsz arról, miként zajlik az élet a bölcsek és fegyverforgatók, bátrak és elvetemültek földjén. Tudnod kell persze, hogy bár a kalandozók élete csupa veszély és titok, az Ynevi átlagember - a háborúktól eltekintve - békében, izgalmak nélkül éli le életét. Ez elsősorban a szervezett birodalmak lakóira igaz, ám a vadon élő nomádok is csak elvétve botlanak afféle kalandokba, melyek a te mindennapjaidat fűszerezik. A magyarázat igen egyszerű: ha te is (mint afféle egyszerű polgár vagy nemes) békében kívánnál élni, nyugodtan megtehetnéd - ámbár akkor maga a játék veszíti értelmét. Ynev világán kiválasztottnak, kalandozónak születtél. Ez nem rang vagy cím, még csak nem is társadalmi státusz - a kalandozó hajlam lelki mutáció. A legtöbb tudós legalábbis erre esküszik. Ez

annyit tesz, hogy képtelen vagy az átlag életét élni. Előbb vagy utóbb otthagyod a nyugalmat, békét és/vagy egyhangúságot jelentő otthont, új tájakra vágysz. Nem elégít ki sem a pénz, sem a megbecsülés, de még a szerelem sem. Egyetlen dolog vonz megállíthatatlanul: a veszély. Ezért állsz be zsoldosnak, vagy kezdesz saját szakálladra ősi legendák után kutatni. Mert kalandozó vagy.

Lássuk, hogyan ír erről Theulen Acriss, a Sigranomói egyetem jeles professzora:

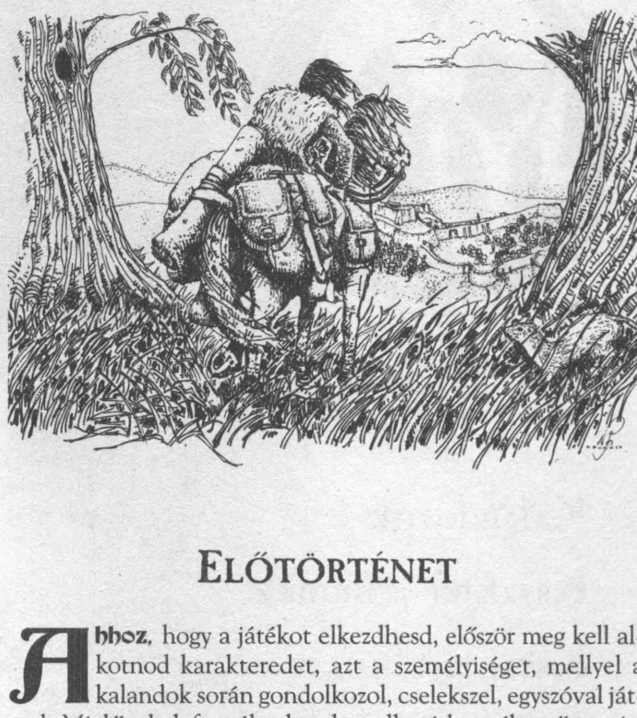
Különös népség a kalandozóké. Ynev városaiban, falvaiban babonás tisztelet övezi őket, történeteiket, kalandjaikat szívesen mesélik a tábortüzek körül, tetteiket udvari dalnokok éneklik meg... de nincs az az épeszű ember, aki szívesen töltene társaságukban egy fertályóránál többet. A veszély aurája lengi körül mindet, s ahol felbukkannak, valami biztosan történni fog. Az események pedig a legritkább esetben alakulnak a köznép számára kedvezően. Ha megszállnak egy fogadóban, a háznép azonnal a kármentő mögé hordja értékeit, mert a legjobb esetben "csak" kocsmai verekedés tör ki, ám érkezésük nem ritkán a hajlék teljes pusztulásához vezet. Ha hajóra, szállnak, a kapitány rettegve indul útnak, hiába járja húsz éve baj nélkül a tengert. Egy kalandozó jelenléte valószínűsíti, hogy viharba keverednek; ha többen is vannak, majdnem bizonyos, hogy sosem látott tengeri szörnyek támadása fenyeget. Ellentmondani nekik mégsem mer senki - ez azonnali katasztrófához vezet -, legfeljebb fohászkodni és reménykedni, hogy valamely csoda megfékezi a végzet lecsapni kész pörölyét...

A világ szerencséjére igazi kalandozóból kevés akad. Felismerni sem könnyű őket, hisz ruházatuk, fegyverzetük és felszerelésük gyakorta összetéveszthető a különböző rendű és rangú kalandorokéval. Szokásaikat zsoldosok utánozzák, elveiket szerencsevadászok vallják magukénak - a tisztánlátás csupán a bölcseknek s egynémely tapasztalt, hosszú életű világfinak adatik meg.

Kalandozó nem lesz valakiből - e sorsra születni kell. A nevelés és az életkörülmények elnyomhatják ideig-óráig a hajlamokat, de azok előbb-utóbb a felszínre törnek, s akkor nincs mit tenni. Jellembéli különbözőségük hamar kiütközik, s ez az, amitől mások, mint a többi. Ettől kiválasztottak. Életelemük a veszély, az izgalom. Képtelenek huzamosabb ideig egyhelyben maradni, ráadásul értékrendszerük alapjaiban tér el az általánosságban elfogadottól. Gyakorta vállalnak életveszélyt a kaland kedvéért, máskor - ha érdektelen a feladat - hatalmas summákért sem kaphatóak. A legkülönösebb eseményeket is hideg fejjel szemlélik - számukra az efféle helyzetek minősülnek köznapinak. Tetteik miatt sokszor kerülnek szembe a törvénnyel, ám az uralkodók és tanácsnokaik nem erőltetik elfogatásukat - inkább megelégszenek a kétes értékű eredménnyel, ha sikerül birtokon kívülre tessékelni őket..

Nem törődnek a pénzzel: olykor - ha tehetik - kisebb vagyonokat költenek el napok alatt, s mikor megszorulnak, inkább éheznek, semhogy kedvelt tárgyaiktól - melyek áraiból egész uradalmat vehetne bárki - megváljanak. Hiába a gazdagság, a megbecsülés, hiába a rangok, hosszabb időre sehol nem lelnek maradást. Néha persze megpróbálnak letelepedni egy nő vagy eszme miatt, de néhány hét, hónap, esetleg év múltán csendesen odébbállnak, s legfeljebb a hírük jut vissza elhagyott szeretteikhez. Életük során külvilági lényekkel, elfeledett vallások titkaival, az óidők megelevenedett legendáival találják szembe magukat. Olyan lehetetlen feladatokra vállalkoznak, melyek végrehajtására - józan ésszel mérlegelve - nincs esély. Talán épp ezért sikerülhet nekik. Az efféle életmódba minden átlagos halandó belepusztulna, s valóban nincs ésszerű magyarázat arra, miért maradnak meg ők. Abban minden bölcs megegyezik, hogy a kalandozó hajlam valamiféle különleges mutáció. Némelyek egyszerűen az őrültség egy ritka fajtájának tartják - s mint mondják, a tébolyodottakat isteni kegyelem kíséri. A papok álláspontja szerint a kalandozók az égiek kiválasztottai, a világi gondolkodók ehelyütt a Sorsot emlegetik. Áldás vagy átok - mind mást mond, egy azonban bizonyos: a kalandozók tetteinek mozgatórugóit illetően még a M.A.G.U.S. kolostorában is csak találgatni tudnak. Megelégszenek annyival, hogy cselekedeteiket figyelemmel kísérik és lejegyzik. Főképp pedig nem keverik őket össze a nagy számban nyüzsgő kalandorokkal. És ez máris több, mint amit a legtöbben elmondhatnak magukról...

Kalandozóból tehát nincs túl sok, különösen, ha az Yneven lakók százmillióihoz viszonyítunk. Számuk koronként változik, de néhány tízezernél még a legkaotikusabb időszakokban sem volt több. Ez persze azt jelenti, hogy sokan legalább hírből ismerik egymást. A te híred is elterjed majd - feltéve, ha valamilyen módon rászolgálsz.



Előtörténet

Ahhoz, hogy a játékot elkezdhesd, először meg kell alkotnod karakteredet, azt a személyiséget, mellyel a kalandok során gondolkozol, cselekszel, egyszóval játszol. Mielőtt belefognál a karakteralkotásba, célszerű megismerkedned Ynevvel, a lehetőségeiddel, s azután érdemes kidolgozni az előtörténetedet.. Ez a te feladatod, ám elképzelhető, hogy a KM-ed beleszól majd, sőt az sem kizárt, hogy teljes egészében elkészíti számodra - ezt általában olyankor teszi, mikor valami különleges kaland mesélésébe akar kezdeni.

Az előtörténet nem más, mint a karaktered életének az a része, mikor még nem játszottál vele - születésének körülményei, családja és velük való viszonya, tanulmányai, addigi életének főbb eseményei, esetleges szerelmei és persze az az esemény, ami miatt kalandozni kezdett.

Segítségül lássunk egy példát, a hányatott sorsú Nichen di Alver előtörténetét:

A Pyarron szerinti 3671-ben született Ighir (Északi Szövetség, Dwyll Unió) városában. Apja, Wik di Alver, a városi őrség hadnagya, anyja valahonnan a Déli Barbárok földjéről származott északra. Házuk - mely Ighir főteréhez közel, a Ranil főtemplom mellett állt - nagy volt és gazdagon díszített: a család szerette a mértékletes pompát, a jólétet. A pezsgő élet, apja barátainak - a város nemesurainak - állandó jelenléte ideális légkört biztosított a kis Nich fejlődéséhez. Az öreg di Alver legnagyobb örömére korán elsajátította a fegyverforgatás alapjait: könnyedén megjósolható volt, hogy párját ritkító vívó válik majd belőle. Éleseszű, ravasz gyermeknek tartották, apja még abba is belement, hogy anyjától a - szerinte haszontalan - pszi alapjait elsajátítsa.

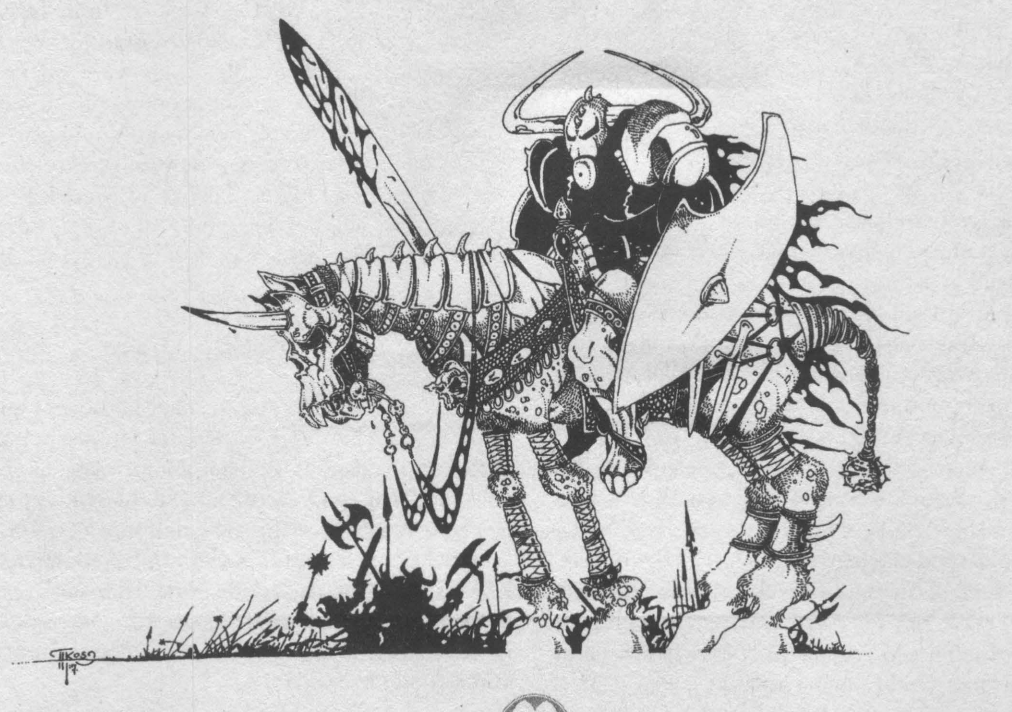
3692-ben kitört a Tizennegyedik Zászlóháború. Ighirt elfoglalták a toroniak, és a birodalmi ármádia harmadik seregének főhadiszállását rendezték be falai közt. Nichen apja a város ostromakor esett el, anyja a házat védelmezte utolsó leheletéig. Mindaddig titkolt mágikus tudásának és különös kardtechnikájának köszönhetően az egyszerű toroni csapatok nem bírtak vele, s már úgy látszott, hogy sikerül fiával elmenekülniük, mikor néhány ellenükre odahívott abasziszi boszorkánymester állta útjukat. A velük vívott varázspárbajban alulmaradt, fia szeme láttára halt szörnyet. Nichen di Alvert tizenegy éves korában eladták rabszolgának. Fogsága első öt évét hajósinasként töltötte egy toroni karakkán, a Bíbor Csillagon. 3697-ben, a Városállamok kalózaival vívott ütközetben a hajó elsülyedt, s Nichen megint rabságba került.

Új gazdája egy kövér és kissé hóbortos kereskedő lett az egyik tengerparti hercegségben. Nichennek más rabszolgákhoz képest könnyű dolga és kevés elfoglaltsága akadt. Szabadidejében olykor a városba is kimehetett, itt ismerkedett meg a helyi tolvajcéh tagjaival. Az ismeretségből barátság lett - a kitaszítottak összetartó barátsága -; Nichen később már gyakran kiszökött hozzájuk, s lassan elsajátította a tolvajmesterség minden csínját-bínját. Négy év telt el közben, a fiatal di Alver sok akcióban részt vett, ám amikor saját gazdáját kellett volna kirabolnia, nem vállalta. Mikor a rablás mégis megtörtént, inkább a szökést választotta, hisz tolvaj barátait sem akarta feladni. Egy évig tartó bolyongás után ért haza Ighirbe, ahol rádöbbent: szülei híján nincs keresnivalója az Unió földjén.

Huszonegy éves volt ekkor. Elhatározta, hogy Erionba, a kalandozók városába megy, s ott keres magának új lehetőségeket.. Az egyetlen dolog amihez a tolvajmesterségen kívül értett, a hajózás volt, s a lehetőség, hogy beálljon városi őrség sorába, netán hajós legyen, nem vonzotta. Erionban egy darabig saját szakállára működött, örökösen bujkálva a hercegi őrség és a helyi tolvajklánok tagjai elől.. Végül fülébe jutott, hogy egy társaság az ediomadi erődségekben rejtező romvárosok felfedezésére és - Nichen szerint - kifosztására indul. Nem okozott gondot neki sem a kalandozók nyomára bukkanni, sem velük megismerkedni, így 3703 tavaszán, a Dal havában öt társával Ediomad felé vette útját...

Az imént leírtak után kezdődik a voltaképpeni játék. Ekkor Nichen di Alver első szintű, tolvaj kasztú karakter. Tudja mindazt, amit egy tolvajnak tudnia illik, ám kalandozóként még tapasztalatlan. Ilyen, vagy efféle előtörténetet neked kell kitalálnod - noha nem feltétlenül szükséges, hogy ennyire bonyolult legyen. Senki sem születik huszonévesen, és a hitelesség kedvéért - még ha mindazt, amit kitaláltál, nem is mondod el társaidnak - legalább te tudd, mi minden történt veled, mielőtt kalandozni kezdtél. Egyetlen megkötés van csupán: előtörténetedet mindenképpen el kell mesélned a KM-ednek, hogy jóváhagyja! Így nem fordulhat elő, hogy később előállsz valami olyasmivel, hogy ezt vagy azt már tudod az előtörténetből kifolyólag, s ezt nem hiszik el neked.

Ahhoz persze, hogy kitaláld az előtörténeted, el kell döntened, milyen karakterrel akarsz játszani, majd meg kell alkotnod azt. Az erre vonatkozó szabályokat a Karakteralkotás c. fejezetben találod meg. Előtörténetednek természetesen igazodnia kell karaktered személyiségéhez, hisz őt magát - s persze a játék egészét - hivatott hitelesebbé tenni.



KARAKTER JELLEMEK

A M.A.G.U.S. rendszere négy fő jellemet különböztet meg: az *Életet*, a *Halált*, a *Rendet* és a *Káoszt*. Az egyes karakterek jelleme tájékoztat azon értékekről és eszmékről, melyeknek védelmét fontosnak, esetenként életcéljuknak érzik. Ez nagyban befolyásolja viselkedésüket, életstílusukat - ennek megfelelően számértékben nem kifejezhető jelentőséggel bír a játékban is, hisz behatárolja a karakter jellemével összeegyeztethető cselekedeteket.

FIGYELEM! Nem a cselekedetek határozzák meg a jellemet, hanem a jellem a cselekedeteket! Tanácsos ezért, hogy a játékos először alkosson magában tiszta képet karakterének személyiségéről, s csak utána válassza meg jellemét.

A jellem egy vagy két részből állhat, attól függően, hogy a játékos meghatározónak tartja-e a második jellemet is. Amennyiben úgy dönt, hogy jelleme a négy főjellem egyikének tiszta formája, csak azt az életszemléletet ismeri el sajátjának. Két jellem esetén az első helyen szereplő jellem befolyása erősebb, mint a másodiké. Különbség van tehát a *Káosz, Élet* és *Élet, Káosz* jellemű karakterek között. Az első legfontosabbnak a szabad döntés jogát és a függetlenséget tartja, sőt, hajlandó ezek kedvéért az Élet amúgy figyelembe vett értékrendjétől eltérni. A második karakter inkább az élettel járó örömöket keresi, elveti az erőszakot, tiszteletben tartja mások szabad akaratát, s maga is a függetlenséget kedveli. Ha teheti, más akaratával nem törődik, csak saját érdekeit nézi, ám ha efféle cselekdetei azzal járnának, hogy nem élvezheti az életet martadéktalanul, inkább megalkuszik.



Amennyiben pártatlanul szeretnénk megismerni a négy fő jellemcsoportot, elsőként arról kell beszélnünk, milyen filozófia is húzódik meg hátterükben. Az Élet és Halál megmutatja, hogy az adott teremtmény mennyire tiszteli mások - legyenek akár emberek vagy más teremtmények - életét, míg a Rend és Káosz jellem arról tájékoztat, mint vélekedik az illető a természet törvényeiről, s ezek megjelenéséről az ember alkotta civilizációban.

M.A.G.U.S. játékrendszerében a JK és NJK kasztok jellemére (csakis az övékre és nem a szörnyekére) saját elnevezéseket alkalmazunk. A négy fő jellem összesen 12 különféle kombinációban fordulhat elő. Mindegyiket egy ynevi teremtmény nevével illetünk, ezzel is utalva az adott jellem sajátosságaira. Ezek az elnevezések nincsenek összefüggésben Ynev égövi jegyeivel, s noha az azonos jellemű karakterek nagyjából hasonlóan viselkednek, születési dátumaik alapján nem lehet a fenti rendszerbe sorolni őket, ezek az elnevezések tehát nem szerepelnek az ynevi horoszkópokban sem.

ÉLET - Unikornis

Az Élet jelleműek nagy becsben tartanak minden élőlényt, s ha tehetik, megakadályozzák az erőszakos halált. Őrizkednek mások szabadságának korlátozásától, elutasítanak mindenfajta, fenyegetéssel, erőszakkal járó tettet - ám fegyvert ragadnak, ha az Élet szabadságát veszélyben érzik, s ilyenkor nem riadnak vissza a vérontástól sem.

HALÁL - Mantikor

A Halál jellembe sorolhatók semmire sem becsülik az életet, lelkiismeret nélkül pusztítanak el mindent, ami útjukba kerül. Sokan azért lelik örömüket az élők pusztításában, mert maguknak nem adatott meg a jog az élethez - ebbe a csoportba tartozik az élőholtak jelentős része. Mások megvetnek minden életet, kivéve a sajátjukat. Előfordulnak azonban olyanok is, akiknek a létezés nem nyújt semmi üdvözítőt, s saját életüket ugyanolyan értéktelennek tartják, mint bárki másét. Többen az istenek követeinek érzik magukat, akiknek joga, mi több, kötelessége eldönteni, kinek van illetve nincs maradása az anyagi világban.

REND - Draco

A Rend hívei vallják, hogy az őket körülvevő univerzumban bekövetkező változások - az istenek létezésének következményeképp - megfoghatatlan harmóniát alkotnak. Ezt szeretnék megvalósítani saját életükben, munkájukban is. Céljuk az építés, a helyes élet törvényeinek megalkotása. Harmóniát keresnek a természettel, s elutasítanak minden olyan cselekedetet, mely az egyetemes törvények megszegését jelenti. Sokszor tekintik fontosabbnak a közösség érdekeit saját jólétüknél, s elejét veszik minden olyan cselekedetnek, mely a közösség kárára válhat.

KÁOSZ - Traclon

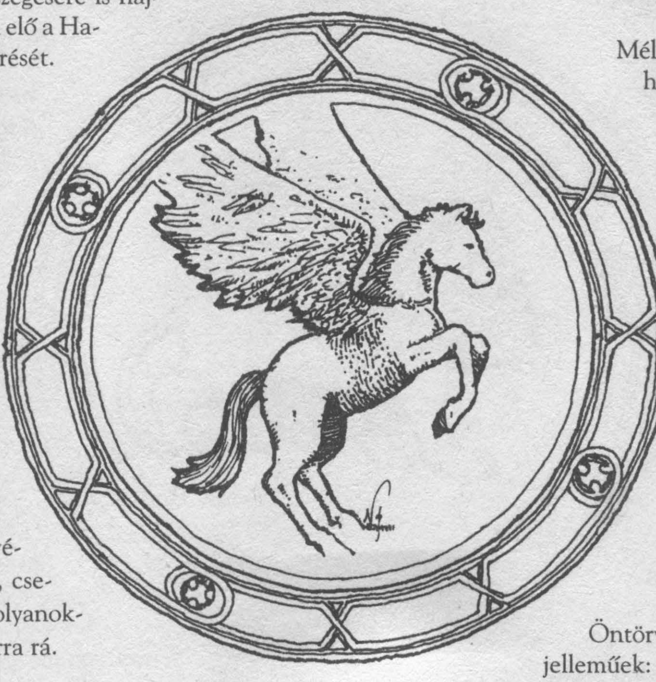
A Káosz szolgái nincsenek tekintettel semmilyen befolyásoló erőre, mely meggátolná őket szabad akaratuk érvényesítésében. Sokszor nem is saját jólétükéert, hanem függetlenségük bizonyítására cselekszenek minden logika ellenében. Nem lételemük a pusztítás, de alkalmasint örömüket lelhetik benne. Előfordulhat, hogy csak azért rombolnak, mert valaki kísérletet tett megfékezésükre, s ezt minden tiltást elutasító lelkük nem képes elviselni.

ÉLET, REND - Kerub

A Kerub jelleműek amellett, hogy az élet szentségét védelmezik, mindig figyelembe veszik a fennálló - akár isteni, akár emberi - törvények betartatását is, noha a vérontást mindenképpen kerülendőnek tartják. Ha kell, ennek érdekében még a törvények megszegésére is hajlandók, ameddig ez nem segíti elő a Halál vagy Káosz erőinek térnyerését.

ÉLET, KÁOSZ - Sellő

A Sellő jellemű karakterek is elsődleges fontosságúnak tartják az élet védelmét, de eszközeikben már nem annyira válogatósak. Sokszor fittyet hánynak bármifajta törvényre, gyakorta még a józan ész diktálta elővigyázatosságot is figyelmen kívül hagyják. Annyira azonban nem öntörvényűek, hogy ne vegyék észre, cselekedeteikkel mikor ártanak olyanoknak is, akik nem szolgáltak arra rá.



HALÁL, REND - Krák

A Krák jelleműek nem tulajdonítanak nagy fontosságot mások életének, gyakorta a ragadozók kegyetlenségével gyilkolnak, de soha nem puszta szeszélyből. Általában egész eszmerendszer áll a hátuk mögött, olykor nagy hatalmú szervezetek, amelyek soha nem riadnak vissza a vér látványától. Hidegvérű gyilkosok. Ideológiájuk legalább annyira megveti a Káosz különféle megjelenési formáit, mint a cél nélküli létet.

HALÁL, KÁOSZ - Kiméra

A Kiméra jellemű karakterek egyesítik magukban mindazt, ami gyűlöletes a magukat józanul gondolkodónak nevezők szemében. Számukra az élet - gyakorta a sajátjuk is - mit sem ér, nem ritka az olyan sem, aki kifejezetten gyűlöli mindazokat, akik szervezett államokban, közösségekben laknak. Módszereikben nem válogatnak, gyakorta elhamarkodottan döntenek. Céljaik között szerepel, hogy ne csak hatékonyan, de látványosan is cselekedjenek.

REND, ÉLET - Griff

A Griff jelleműek mindenben alávetik magukat a saját maguk vagy mások által hozott törvényeknek; cselekedeteiket szigorú szabályok határozzák meg. Szabályok, melyek tiltják ugyan a gyilkosságot, de mindazok ellen szólnak, akik az életet veszélyeztetik. Ha arra kényszerülnek, hogy öljenek, azt soha nem élvezetből, hanem mindig a kötelesség parancsára teszik.

REND, HALÁL - Hastin

Méltán kapták nevüket a legszívósabb harci kutyákról a Hastin jelleműek. Szolgálnak és ölnek, ha kell - kérlelhetetlen és könyörtelen gyilkosok, mihelyt arra valakitől parancsot kaptak vagy érdekeik, hitük így követeli. Nem életcéljuk azonban más életének kioltása és semmiképp nem ölnek szórakozásból. Általában hideg és számító eszmerendszereket vallanak magukénak; nem ritkán a felsőbbrendűség ideáját szolgálják.

KÁOSZ, ÉLET - Pegazus

Öntörvényű és önfejű alakok a Pegazus jelleműek: ha valakit szolgálnak, azt csakis saját érdekükben teszik. Mindenfajta korlátozást nyűgnek, szabadságuk megkurtítására tett kísérletnek tekintenek - bármit tesznek azonban, ha módjukban áll, igyekeznek megkímélni ellenfeleik vagy áldozataik életét.

KÁOSZ, HALÁL - Démon

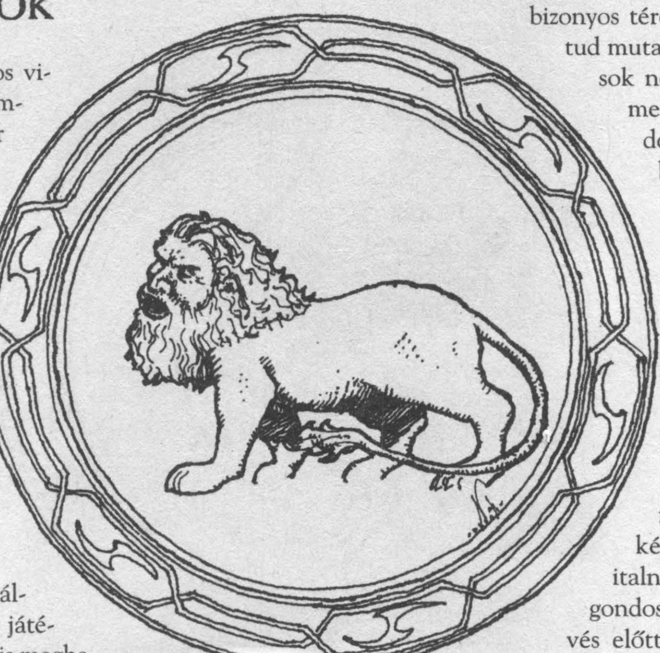
A Démon jellemű karakterek állnak a legtávolabb mindattól, amit köznapi értelemben emberinek nevezünk. Kötöttségek nélküli, zavaros gondolatok hajtják őket, s mivel az életet semmibe veszik, nem ritkán szakadatlan harc és menekülés az életük. A tiszteletet nem, csupán a félelmet ismerik, s csakis az erősebbeket tűrik el úrként maguk felett.

Az ideális játékos soha nem követi el azt a hibát, hogy jellemével ellenkező tettre ragadtatja magát - de hát senki sem tö-

kéletes. Ha a játékos ilyen cselekedetre készül, a KM köteles figyelmeztetni, hogy ezt a karakter személyisége nem teszi lehetővé. Ha a játékos nem tágít, karakterének jelleme, életfilozófiája torzulhat. A változás nem azonnali, s a karakternek több jellemével ellentétes tettet kell elkövetnie ahhoz, hogy életfelfogása, filozófiája az új irányvonalhoz alkalmazkodjék.

Amennyiben a KM úgy érzi, a játékos sokszor megszegte filozófiájának íratlan törvényeit, s életszemlélete nem tükrözi többé eredeti jellemét, saját hatáskörében megváltoztathatja azt. Ez a legtöbb esetben kerülendő lépés, de ha a KM úgy érzi, minden más meggyőzési kísérlet eredménytelen maradt, szabad kezet kap. Előfordulhat az is, hogy a karakter életfelfogását a játékos szándékosan kívánja megváltoztati, mert új eszmékkel, gondolatokkal szembesült kalandozásai során, s ezek meggyőzték arról, hogy eddig helytelenül szemlélte a világot. Ilyen esetben a jellemváltozás indokolt és megengedett.

Jellemvonások



A Jellem meghatározta általános viselkedési normákon kívül a jellemvonások formálják egy karakter személyiségét. Minden játékosnak magának kell meghatároznia e jellemvonásokat, és célszerű olyanokat választania, amelyek eljátszására is képes lesz. Ezektől a néha jelentéktelennek tűnő részletektől lesz igazán életszerű a karakter, s bizonyos szituációkban ezeknek a részleteknek *és nem a játékos gondolkodásának* kell befolyásolnia a karakter cselekedeteit.

A jellemvonások arra szolgálnak, hogy színesítsék a karakter játékát, jellemét. Maguk a Jellemek is meghatároznak néhány jellemvonást, ám az sem kizárt, hogy a játékos ezekről másként gondolkodjon. Az alábbiakban felsorolunk néhány, a négy fő jellem sugallta jellemvonást. Mindez nem azt jelenti, hogy ezek mindegyike megtalálható lesz az adott jellemű játékosnál, csupán segít az eligazodásban. Az is előfordulhat, hogy valaki ezek egyikét sem tartja érvényesnek a saját karakterére, és az sem kizárt, hogy más - esetleg ellentétetes - jellemvonások kioltsák egymást.

Élet - békés, jámbor, gyöngéd, élvhajhász, léha, jóindulatú, vendégszerető, barátságos, toleráns, belátó, stb.

Halál - könyörtelen, hidegvérű, durva, erőszakos, perverz, kiégett, magába forduló, fatalista, érzéketlen, stb.

Rend - nyugodt, tisztelettudó, alázatos, egyenes, becsületes, kitartó, makacs, rendszerető, akaratos, stb.

Káosz - lobbanékony, szenvedélyes, hirtelen haragú, szemtelen, nyakas, vad, kiszámíthatatlan, hazug, képmutató, kárörvendő, szertelen, szétszórt, szórakozott, tréfás, stb.

Senki ne tekintse mindezeket önmagára nézve kötelezőnek, hiszen mindenkinek olyan karaktert kell megformálnia, aki neki tetszik a leginkább. A fentieken kívül is van még számtalan jellemvonás, mindenki válasszon tetszése szerint!

Erények, hibák jó és rossz szokások, általános háttérinformációk

Az itt következők nélkül is el lehet kezdeni persze a játékot, de azok, akik igazán élethű karaktert terveznek maguknak, nem feledkezhetnek meg ezekről az "apróságokról" sem. Senki sem mondhatja el magáról, hogy tökéletes, bizonyos téren viszont majd mindenki fel tud mutatni olyan dolgokat, amire mások nem képesek. Érdemes a KM-mel egyeztetve leírni mindazon dolgokat még az előtörténetben, amelyek később fontosak lehetnek a számodra, viszont nem lehet számszerűsíteni őket. Az erények és a hibák jelentése nyilvánvaló, némelyikkel már a jellemvonásoknál is találkozhattál. Csakúgy fontossággal bírhatnak valakinek a jó vagy rossz tulajdonságai. Van, aki képtelen korán felkelni, mások horkolnak vagy nem képesek ellenállni a nőknek, italnak, s persze olyan is akad, aki gondosan ellenőrzi mindenét lefekvés előtt vagy soha nem italozik. Az ilyen szokásokból számtalan akad. Ezeket is érdemes a KM-mel egyeztetni, aki arra ügyel, hogy mindezek egyensúlyban maradhassanak - hisz éppúgy elképzelhetetlen, hogy valaki csupa kiváló tulajdonsággal és szokással rendelkezzen, mint ennek az ellenkezője.

Ugyancsak érdemes az előtörténetben felírni mindazok nevét, akiket ellenségként illetve barátként tart számon a karakter, s ide kerülhetnek az ismert városok, országok nevei is.

Célszerű feljegyezni mindazon dolgokat, amelyek félelmet, undort, stb. válthatnak ki, illetve amelyek önbizalommal, bátorsággal töltik el a karaktert.

Ezáltal szinte tökéletesen körülírtad a személyt, akivel játszani szeretnél. Ha még nem tetted meg, most a számszerű értékeidet is megalkodhatod - eztán már csak arra kell ügyelned, hogy az így kapott karakter minél messzebbre jusson, minél eredményesebben dacoljon a veszélyekkel Ynev végeláthatatlan térségein.

KARAKTERALKOTÁS SZABÁLYAI

Az eddigiekből már sok mindent megtudhattál a szerepjáték lényegéről, ám most lássuk, hogy mit kell tenned a gyakorlatban ahhoz, hogy játszani tudj!

Először olvasd végig a M.A.G.U.S. játékosok számára írott fejezeteit! Feltételezve, hogy játékos szeretnél lenni, ez elég lesz ahhoz, hogy elboldogulj. Azután keress magadnak társakat - ha nem találsz, marad a már ismert tanács: keress magadnak egy klubot! Döntsd el, hogy milyen fajú és kasztú karakterrel szeretnél játszani. Kezdésnek mindenképpen az ember fajt, s valamely harcos vagy pap főkasztú karaktert ajánlánánk. Ha másképp döntesz, az sem katasztrófa, de tudnod kell: minél specializáltabb egy karakter, minél kisebb első Tapasztalati Szinten a harcértéke, annál nehezebb dolgod lesz vele, hisz annál inkább a - kezdetben még csekély - szerepjátszó tudásodra kell hagyatkoznod.

Készíts elő egy karakterlapot (talász egy mintát e kötet hátuljában, amit érdemes lesz fénymásolnod, vagy venned egy csomaggal valamely szerepjátékboltban), ceruzát, radírt és a hat meg a tíz oldalú dobókockákat!

Miután eldöntötted, hogy milyen kaszttal kívánsz játszani, lapozd fel a megfelelő kasztról szóló fejezetet. Elsőként a képességeidet határozd meg a választott kasztodnak megfelelő módon (lásd Karakteralkotás I. táblázat!). A képességek meghatározásának - a dobások módjának - pontos leírását a Karakterkasztok c. fejezet végén találod meg. Képességeid számszerű értékét írd be a karakterlap megfelelő rovataiba! Képességeid értékének ismeretében meghatározhatod Életerő és Fájdalomtűrés pontjaidat (lásd Életerő c. fejezet!).

Következzék a harci lehetőségeid felmérése. Ne felejtsd el, hogy minden körülmények között 1. Tapasztalati Szintű karaktert kell alkotnod! Nézd meg a táblázatban (Karakteralkotás II. táblázat), hogy mennyi a Kezdeményező Értéked (KÉ) alapja. Ezt írd fel a karakterlap megfelelő rovatába. Majd nézd meg, hogy mennyi Harcérték Módosítót (HM) kapsz szintenként. Ezt a HM/Szint sorában találod meg. Enynyi pontot oszthatsz el most a különböző harci értékeid között. Döntsd el, hogy ebből mennyit akarsz a KÉ-dre áldozni, ám ne feledd, hogy ha az érték mögött zárójel is van, az a abban foglalt számot mindenképpen hozzá kell adnod (ez a legkevesebb, ennél többet is adhatsz) a Támadó Értékedhez (TÉ) és Védő Értékedhez (VÉ) egyaránt. Tehát csak a maradékot tudod KÉ-dhez és CÉ-dhez hozzáadni. Nézd meg a TÉ alapodat és a VÉ valamint a CÉ alapodat is! Az értékekhez add hozzá a kötelező és megmaradt HM pontjaidat. Ezzel megkapod az 1. TSZ-en érvényes harci értékeidet. Amikor 2. TSZ-re lépsz, azaz összegyűjtesz annyi Tapasztalati Pontot, amennyit a táblázat előír, akkor a Harcérték Módosító pontjaidat (HM/Szint) újból eloszthatod a harci értékeid között.

Számold ki a Képzettség Pontjaidat (Kp)! A Kp alaphoz add hozzá a Kp/Szint szerinti pontszámot. Ez az összeg lesz aktuális Képzettség Pontjaid száma. Miután az Ügyességed tíz feletti részét hozzáadod Kp-éid számához ezt írd zárójelbe aktuális Kp-id mögé. Ezeket szabadon felhasználhatod, csupán tudományos képzettségeket nem vásárolhatsz belőle. Intelligenciád 10 feletti hányadát is Képzettség Pontjaidhoz adhatod ám az így szerzett Kp-ket *kizárólag* tudományos képzettségekre fordíthatod.

Minden kaszt minden TSZ-en (az elsőn is) bizonyos mennyiségű Kp-t kap, jegyezd fel ezt is!

Írd föl a lapod megfelelő rovatába, hogy melyek azok a képzettségek, amelyekkel alapvetően, minden Kp rááldozása nélkül is rendelkezel! Ezek felsorolását a kaszt leírásában megtalálod. Most válassz ki olyan képzettségeket, amelyekkel pluszban szeretnél rendelkezni. Minden képzettségnek van ára, ezt megtalálod a Képzettségek c. fejezetben, a leírásukkal egyetemben. Annyi új képzettséget választhatsz magadnak, amenynyire az aktuális Kp-idből futja. Ha kiválasztottál egy képzettséget, akkor annak az "árát", le kell vonnod aktuális Kp-id számából. Ha azonban egy képzettséget egyszer már megszereztél, azzal többé nincs gondod: karaktered egész életére megmarad. Az így választott képzettségeket is írd fel a megfelelő rovatba.

Amennyiben olyan kasztot választottál, amely tagjai képesek varázsolni, határozd meg a mágia használatához szükséges értékeket is - ezeket a kasztok leírásában, illetve a hozzájuk tartozó varázslás rendszer leírásában megtalálod.

Ha van Pszi képzettséged, akkor határozd meg Pszi értékeidet is. Ezeket a Pszi c. fejezetben találod meg.



Számold ki a Tudatalatti Mágiaellenállásodat mind az asztrál-, mind a mentálmágiákkal szemben - a Pszi c. fejezetben találod ezt is -, és ha van Pszid, akkor a tényleges Pszipajzsokkal növelt mágiaellenállásodat is fel kell jegyezned.

Most jutottunk túl karaktered megalkotásának első felén. A további teendők: találd ki karaktered nevét, válaszd ki, hogy Ynev mely részén született. Elképzelhető, hogy ez némiképp befolyásolja az értékeidet, így érdemes ezt előre eldönteni. Határozd meg, hogy mennyi idős a karaktered - ezt az Idő c. alfejezetben talált információk segítségével teheted -, kérdezd meg a KM-edet, hogy az ynevi időszámítás szerint mennyit írtok. Ebből a két adatból kiszámolhatod, hogy mikor született karaktered. Olvasd el Ynev leírásában az erről a vidékről szóló részt! Ez meghatározza, hogy milyen nyelveket beszélsz, és milyen vallás (vallások) vált (váltak) számodra elfogadhatóvá. Ezekhez a kötöttségekhez alkalmazkodnod kell. Válasz magadnak az uralkodó vallás panteonjából egy őristent - azt, amelyik a legszimpatikusabb neked. A választott vidék öltözködési szokásait nem kötelező követned, az ott kedvelt fegyvereket sem muszáj elfogadnod, de ha nem így teszel, az előtörténetedben utalnod kell az okára. Írd fel mindezeket (név, szülőföld, őristen, a születés dátuma, beszélt nyelvek).

Most lapozz a Pénz c. fejezethez, s az ott leírtak alapján határozd meg, hogy mennyi pénzed van! A pénzedből végy magadnak felszerelést és fegyvereket. A fegyverek harcértékekkel bírnak, amik módosítják a te harcértékeidet - a szükséges módosítások után megvannak a végleges harcértékeid. Pl.: Ha 1. TSZ-ű harcos vagy, Erőd 18, Gyorsaságod 15 és Ügyességed 14, akkor a TÉ értéked alapja 20+8+5+4, azaz 37. Ehhez hozzájön az erre szánt HM/Szint, ami legyen most 4. A TÉ-d jelen pillanatban (ha nem viselsz olyan páncélt, aminek MGT-je van, azaz csökkenti a Gyorsaságodat és Ügyességedet) 41. Ha vásárolsz magadnak egy lovagi kardot, és van megfelelő képzettséged (fegyverhasználat a lovagi kardra), akkor a TÉ-dhez hozzá kell adnod a kard TÉ-jét, azaz 10-t. Így amikor a lovagi karddal harcolsz, az aktuális TÉd 41+10, azaz 51 lesz. Ha más fegyverrel harcolsz, akkor a másik fegyver TÉ-jét kell hozzáadnod a saját TÉ-id számához. Ám ugyanez igaz a KÉ-re, VÉ-re és a CÉ-re is. A felszerelési tárgyaidat, fegyvereidet és maradék pénzedet jegyezd fel a karakterlapra! Ha tovább költekezel, vagy a pénzedet ellopják, netán valamely fegyveredtől vagy tárgyadtól válsz meg, akkor azt le kell radíroznod a lapodról is.

Végül érdemes feljegyezned azt a Tp mennyiséget, amely ahhoz kell, hogy következő TSZ-re lépj, valamint a saját nevedet és a karaktered megalkotásának (valóságos) dátumát.

Kész. Megalkottad a karakteredet. Kalandra fel!

A fentiekből kiviláglik, hogy nem túl egyszerű, és meglehetősen időigényes feladat egy-egy új karaktert megalkotni. Persze minnél gyakorlottabb leszel, annél könnyebben megy majd, de arra számíts, hogy eleinte úgy fél órát mindenképpen igénybe vesz. Ám nem kell elkedvetlenedned: karaktereddel - mindaddig, míg él - nem csak egy kalandban vehetsz részt, hanem számtalanban. Csak akkor kell újat alkotnod, ha elpusztul, vagy ha te úgy döntesz, ideje megválnod tőle. Esetenként KM-ed is javasolhatja a váltást - a játék és a játékosok jól felfogott érdekében. Légy belátó, hogy hosszú életű lehess Ynev világán!

Arról, hogy a játék maga hogyan folyik, a Példajáték c. fejezetben találhatsz további információkat.

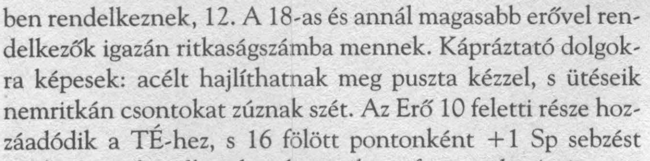


KÉPESSÉGEK

A karakterek cselekedeteinek sikerét, harci és egyéb képességeit a Tapasztalati Szint mellett tulajdonságaik határozzák meg. Ezek a tulajdonságok egy személy veleszületett és gyakorlással, tanulással megszerzett alapképességeinek jellemzői. Értékeik függnek a kiválasztott kaszttól, s nagy mértékben a szerencsétől, akár a valóságos életben. A tulajdonság értékek 1-től 20-ig változhatnak, s minél magasabb egy érték, annál közelebb áll a tökéletességhez. Az átlag érték 12, s a 19-es és 20-as tulajdonság értékek oly ritkák, hogy csak különleges iskolák vagy óriási szerencse, azaz kivételes adottság révén van mód megszerzésükre. A M.A.G.U.S. tíz különböző tulajdonságát hat fizikai és négy szellemi képességre bonthatjuk. Fizikai tulajdonságok az Erő, az Állóképesség, a Gyorsaság, az Ügyesség, az Egészség és a Szépség. Szellemi jellemzők az Intelligencia, Akaraterő, Műveltség, és Asztrál.

ERŐ

Ez az egyik legnyilvánvalóbb képesség, a karakter fizikai erejéről tájékoztat. Megmutatja, hogy bírja a személy a hirtelen fizikai terhelést, milyen maximális erőkifejtésre képesek izmai. A rövid izommunkával kapcsolatban használjuk, a hosszú, kevésbé intenzív, de folyamatos megterhelés mutatója az Állóképesség. Az Erő fontos szerepet kap a közelharcban és a fegyver hajításában is, s a harcosok egyik meghatározó tulajdonsága. A 7-8 körüli Erő az íróasztalnál vagy ágyban tespedők sajátja, inkább az erőtlenség, mint az erő nagysága. Az átlag érték, tehát amivel a legtöbben rendelkeznek, 12. A 18-as és annál magasabb erővel rendelkezők igazán ritkaságszámba mennek. Káprázató dolgokra képesek: acélt hajlíthatnak meg puszta kézzel, s ütéseik nemritkán csontokat zúznak szét. Az Erő 10 feletti része hozzáadódik a TÉ-hez, s 16 fölött pontonként +1 Sp sebzést eredményez közelharcban használatos fegyverek esetén.



GYORSASÁG

Gyorsaságon egy karakter reakcióinak sebességét értjük. Ez a szám megmutatja az illető sebességét, tehát azt, hogy milyen gyorsan futhat valaki, viszont jellemzi a cselekvések gyorsaságát is. A helyzetfelismerés sebességére is utal, ami alatt nem a tudatos gondolkozást, hanem az ösztönös veszélyfelismerést értjük. Tehát nem ez dönti el, hogy valaki milyen gyorsan fejt meg egy logikai feladványt, de azt, hogy a karakter el tud-e ugrani egy felé száguldó lovas elől, igen. Sokat számít a gyorsaság a harcban is. Egyrészt vitathatlan szerepe van a támadások előli kitérésben, másrészt a karakter saját támadásának eredményességében. Minél gyorsabb ugyanis a támadás, hárítása annál nehezebb. A támadás pillanatát is befolyásolja ez az érték, így 10 feletti része hozzáadódik a KÉ-hez, továbbá a TÉ-hez és a VÉ-hez. Az átlagnál sokkal alacsonyabb Gyorsasággal rendelkezőket könnyen elütheti egy ló, melyet kantáron vezettek, s az illető jobban jár, ha nem kacérkodik a harcművészetek tanulásának gondolatával. A kiemelkedően magas Gyorsaság lehetővé teszi akár a kilőtt nyílvesszők megragadását is, vagy az asztalról leeső boroskupa elkapását, mielőtt az a földre érne, hogy akár egyetlen csepp drága nedű is kilöttyenne belőle.

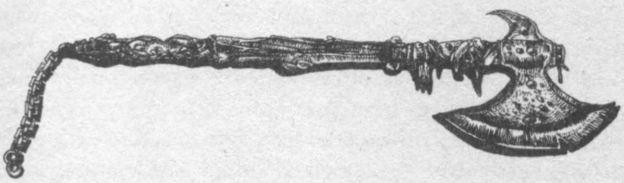
ÁLLÓKÉPESSÉG

Az Állóképesség a karakter kitartásának, fizikai tűrőképességének mutatója. A harcos és harcművész kalandozók fontos tulajdonsága, s szerepe van az Fp meghatározásában is. Minél magasabb az Állóképessége valakinek, annál jobban tűri a fájdalmat és a folyamatos megterhelést. Tovább tud megállás nélkül harcolni, lovagolni vagy futni, jobban ellenáll a fájdalomnak és a hidegnek. Az átlagnál jóval alacsonyabb Állóképességűek már rövid futás vagy munka után is kifulladnak, arcuk kipirul, izmaik fájdalmasan sajognak. Az átlag, a 12-es érték ebben az esetben is a hétköznapok emberének felel meg. A 18-as vagy annál nagyobb Állóképesség lehetővé teszi több tucat kilométer lefutását, 25-30 percnyi aktív küzdést, nehéz terhek folyamatos cipelését. Az Állóképesség 10 feletti része hozzáadódik az Fp-alaphoz.

ÜGYESSÉG

E tulajdonság alatt a mozgáskoordinációt és összehangoltságot értjük. Az agy és az izmok tökéletes összhangja szükséges az igazán finom és összetett mozgások kivitelezéséhez, s ennek mutatója az Ügyesség. Ide soroljuk a kézügyességet éppúgy, mint a szem-kéz összehangoltságát célzott lövés esetén. Meghatározó szerepe van az alvilági képzettségek legtöbbjében, a zárnyitásban, a lopakodásban, a zsebmetszésben. Ezért a szerencsejátékosok egyik legfőbb képessége ez. Fontos az Ügyesség a közelharcban, hiszen a legjobb technika is veszendőbe megy, ha a test nem azt hajtja végre, amit az elme diktál. Ügyességhez kapcsolódik még az egyensúlyérzék is, így sokat segít a magas Ügyesség érték a

kötéltáncban vagy zsonglőrködésben. Az átlagtól messze elmaradó Ügyességgel a karakternek komoly feladat lehet elkapni egy labdát, vagy egyszerre három poharat egy kézzel vinnie. Különösen kiemelkedő ügyességgel viszont gyönyörű bűvészmutatványok hajthatók végre, s a szerencsejátékok eredményei is befolyásolhatók, persze kellő gyakorlás után. Az Ügyesség 10 feletti része hozzáadódik mind a TÉ-hez, a VÉ-hez és a CÉ-hez. Hatással van az elsajátítható képzettségek számára, 10 feletti része a Kp-khez adódik. Ezek a pontok viszont nem használhatók tudományos képzettségek tanulására. A százalékos képzettségek esetében az Ügyesség 10 feletti része képezi a karakter alap százalékértékét.



Szépség

Ismét egy kevés magyarázatra szoruló tulajdonság. A Szépség nem más, mint egy karakter fizikai kinézetének jellemzője. A magas Szépség segít a kapcsolatteremtésben, különösen ha az ellentétes nem képviselőjével kíván összeismerkedni a karakter. A magas Szépség igazi értéke számmal nem mérhető, de meg kell mutatkoznia a szerepjátékban. A szerencsejátékosok, különösen a bárdok, szinte létfontosságú tulajdonsága. A fizikai fellépés fontosságára minden játékos rendszerint később ébred rá, mint a többi tulajdonság értékére, mert csak a játék közben mutatkozik meg igazi jelentősége, a karakter megalkotásakor, más ponttal összefüggésben nem. A rendkívül alacsony Szépség sokszor megbosszulja magát a karakter életében: sokan bizalmatlanok lesznek vele szemben, s még akkor is harcra kerülhet a sor, ha ez egyik félnek sem volt határozott szándéka. A magas Szépségű karakter élete soha nem lehet nyugodt a másik nem képviselőinek érdeklődésétől, sokkal könnyebben érheti el céljait szép szóval és hízelgéssel, mint kevésbé szép társai.

Egészség

Ez a tulajdonság jellemzi a karakter ellenállóképességét betegségekkel, mérgekkel és sérülésekkel szemben. Értéke nem függ össze a fizikai erővel, inkább a szervezet belső egyensúlyának harmóniájával, a jó kondícióval. Elképzelhető, hogy egy illető izmai szinte vasból vannak, védekező rendszere mégis megtörik egy enyhe fertőzés hatására. A nagyon alacsony Egészségűek sokszor betegszenek meg, gyengének érzik magukat, s a mérgek is nagyon súlyosan hathatnak rájuk. Magas Egészség értékkel viszont a köznapi kórok többsége elkerüli a karaktert, a romlott étel sem jelent mindig gondot, szinte vasgyomorral táplálkozhatnak. Az Egészség tulajdonság 10 feletti része hozzáadódik a mérgek és betegségek elleni ellenállás értékéhez, továbbá a karakter Ép-ihez.

Intelligencia

A karakter mentáltestét a könnyebb kezelhetőség végett két különböző tulajdonságra osztja fel a M.A.G.U.S. rendszere, az Intelligenciára és az Akaraterőre. Előbbi a gondolkodási képességet, az események logikus rendszerének átlátását, és globális szemléletű világkép kialakítását teszi lehetővé. Elengedhetetlen a mágiahasználók számára, de a bárdok, tolvajok és fejvadászok is híresek lehetnek magas Intelligenciájukról. A tények logikus egymásután fűzésén, teóriák és önálló vélemény kialakításán kívül az Intelligencia nagysága hatással van a Pszi-pontok számára is. Az alacsony Intelligencia magában hordozza azt, hogy a karaktert kihasználhatják, átverhetik, s ő ebből semmit sem vesz észre. Magas intelligenciával a karakter igazi eredményeket érhet el a tudományos képzettségekben, és sokszor viheti előre kalandozó társait a cél felé, mert képes a hiányzó láncszemek megalkotására, észrevételére kevés tény birtokában is. Az Intelligencia 10 feletti része hozzáadódik a karakter Pszi-pont alapjához, és a Kp alapjához is. Ezeket a Kp-ket azonban kizárólag tudományos képzettségekre fordíthatja.

Akaraterő

A mentáltest másik összetevője az Akaraterő. Lényeges szerepe van az agy felsőbbségének fenntartásában a test igényeivel szemben, legyen az valamely kísértés, vagy a test kínzása. A fájdalom eltűréséhez ez adja a lelki, szellemi alapot, a fizikait pedig az Állóképesség. Úgy is megfogalmazhatjuk, hogy az Állóképesség megmutatja, mennyit bír ki az adott szervezet, az Akaraterő pedig azt mutatja meg, hogy a karakter szerint mennyit bír ki. A lelki erő ilyen, tudatos megjelenése mellett komoly szerepe van a mentál test védelmében is, mert ennek 10 feletti része képezi a karakter tudatalatti mágiaellenállását a mentális támadások ellen. Az alacsony Akaraterővel bírók sokszor hagyják magukat sodródni az eseményekkel, nem éreznek magukban elég kitartást és elszántságot arra, hogy saját biztonságuk vagy kényelmük ellenére befolyásoljanak történéseket. Magas akaraterővel a karakter le tudja győzni saját félelmeit és fájdalmát, s egész valóját igazi céljainak szentelheti. Az Akaraterő 10 feletti része hozzáadódik a karakter Fp alapjához.

Asztrál

A karakter asztráltestének jellemzésére szolgáló érték. Az érzelmi stabilitás mértéke; minél nagyobb, annál pontosabban ura a karakter a benne kavargó érzelmeknek. Ha az Asztrál alacsony, a karaktert könnyen magával ragadhatják indulatai, s a logika és észérvek helyett hangulatok, érzelmek irányítása alá kerülhet, különösképp, ha a helyzet is ennek kedvez, például nagy lelki csapás vagy szörnyű bosszú esetén. Magas Asztrállal az érzelmek ugyanúgy jelen vannak, de a karakter higgadtan tudja szemlélni

őket, meg tudja határozni, hogy mennyiben befolyásolhatják cselekedeit az érzelmek, mérlegelni képes azok fontosságát. Az Asztrál tulajdonság 10 feletti része jelenti a karakter tudatalatti mágiaellenállását az asztrálmágia ellen. Tehát minél magasabb ez az érték (azaz mennél inkább ura indulatainak), annál kevésbé tudják az érzelmeket manipuláló varázslatok kibillenteni stabilitásából a karaktert.

MŰVELTSÉG (Csak NJK-k számára!)

A karakter tájékozottságáról ad felvilágosítást ez a tulajdonság. Értékének nagysága jelzi, hogy a karakter mennyit ismer - speciális képzés nélül - világának kultúrájából, történetéből, szokásaiból, népeiből. Ezt képzettségekkel egyenként is mód nyílik megismerni, de a globális kép kialakításában a jelentős szerep a Műveltségé. A Műveltség befolyásolja ezen képzettségek tanulását is, s 10 feletti része hozzáadódik azokhoz a Kp-khez, melyek műveltségi és tudományos képzettségekre használhatóak. Az alacsony Műveltségű karakter zavarba jön, ha idegen, számára ismeretlen kultúrával találkozik, elveszti nyugalmát, s agresszívvé vagy kétségbeesetté válik. Tudatlansága sokszor sodorhatja veszélybe, s állandóan meg kell hajolnia a nála magasabb Műveltségűek előtt, akiknek világszemlélete, tudása annyival nagyobb tapasztalatot tükröz. A magas Műveltség pont ennek ellenkezője, rálátást biztosít összefüggésekre, amik gondos alapokat igényelnek. Ilyenek a történelem, a művészetek, a különböző népek szokásai.

KÉPESSÉGPRÓBA

Minden olyan esetben, mikor a karakter képességei döntően befolyásolják az események kimenetelét, képességpróbát kell tenni. A képességpróba során a játékos k10-zel dob. Amennyiben a dobás eredménye kisebb az adott képesség tíz feletti részénél, a próba sikeresnek minősül. Ha nagyobb, a próbát elvétette, ha egyenlő vele, újabb dobásra jogosult. Például, ha egy karakter fel akar emelni egy nagy és nehéz tárgyat, melyről nem egyértelmű, hogy képes megmozdítására, a KM képességpróbát kérhet tőle. Ha ereje tíz feletti részénél kisebbet sikerül dobnia, a tárgyat felemelte. Ha a dobás eredménye nagyobb, nem tudta elmozdítani az akadályt. Ha a dobás eredménye egyenlő ereje tíz feletti részével, újra próbálkozhat. Természetesen csak annyiszor, ahányszor a KM ezt az adott helyzetben lehetségesnek ítéli.

Előfordulhat, hogy a KM nehezíteni vagy könnyíteni kívánja a dobást, a helyzetnek megfelelően. Ha a feladatot egyszerűnek ítéli, a játékos dobhatja pluszszokkal a képességpróbát. (Azt, hogy mennyi pluszszal, a KM dönti el.) Ilyenkor az adott képességhez kell hozzáadni a pluszt és úgy dobni. Tételezzük fel, hogy az előbbi tárgynak jó a fogása és a karakter gyakran emelget nagy súlyokat. Ilyenkor a KM engedélyezheti, hogy az erőpróbát - a képességpróbák közül azt, amely az erőre vonatkozik - plusz kettővel dobhassa. Ekkor a játékos hozzáadja erejéhez a kettőt, így veszi tíz feletti részét, s ennél kell kevesebbet dobnia. Ha a KM nehezíteni kívánja a képességpróbát, akkor mínuszokkal dobat. Tegyük fel, hogy a tárgynak mégsincs fogása, sőt nedves, ezért csúszós is. Ekkor kérheti, hogy a játékos mínusz kettővel tegyen erőpróbát. Ez esetben persze az erőből le kell vonni a kettőt és így venni a tíz feletti részt, majd megtenni a dobást.

Képességpróbát az összes képességből lehet tenni. Az erőpróbát általában akkor használják, ha valamely nagy erőkifejtés sikerének eldöntésére van szükség. A gyorsaságpróbát olyankor, ha valaminek a felismerése kérdéses, esetleg valami elől kell elugrani, vagy valamit elkapni. Az ügyességpróbát a kézügyesség esetében használják. Az egészségpróba igen gyakori: betegségek, mérgezések leküzdésekor játszik szerepet. A szépségpróba olyankor számít, ha a játékos szimpatikussá kíván válni valaki számára, netán megpróbálja elcsábítani. Az intelligenciapróba dolgok, logikai láncok felismerésekor számíthat; az asztrálpróba a nyugalom megőrzésekor, az akaraterőpróba pedig magáért beszél - az akarat próbája.

ÉLETKOROK

Karaktere életkorát mindenki szabadon megválaszthatja, ám érdemes gondosan mérlegelni: a serdülő és aggastyánkor nem szerencsés a játék szempontjából.

A játékos által kidobott Képességek a karakter indításakor választott életkorára érvényesek. A következő táblázat megmutatja, hogy a karakter képességei miként csökkennek illetve növekednek az életkoruk változásával:

Fizikai Képesség csökkenés

Korkategóriák	E	ÁK	GY	ÜGY	EG	SZ
I. serdülőkor	-2	-1	0	0	0	0
II. ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. középkor	0	0	-1	-1	0	-1
IV. meglett kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. aggastyánkor	-5	-5	-7	-6	-4	-4

Korkategóriák

Faj	I.kat.	II.kat.	III.kat.	IV.kor.	V.kor.	VI.kor.
Ember	13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-
Elf	30-50	50-1400	1401-1600	1601-1800	1801-1900	1901-
Félelf	16-22	23-110	111-130	131-150	151-170	171-
Törpe	25-40	41-350	351-600	601-680	681-750	751-
Udvari ork	15-19	20-120	121-200	201-230	231-260	261-

JÁTSZHATÓ FAJOK

Ynev világán nem csupán emberek - más értelmes fajok is élnek. Kalandozó azonban csak némelyikből válhat. Mindazon szabályok, melyek a kötet egyéb részeiben ismertetésre kerülnek, elsősorban az emberfajhoz tartozó kalandozókra vonatkoznak - jelen fejezet tárgyalja a más fajú karakterek lehetőségeit.

A M.A.G.U.S. csak humanoid fajú lénnyel enged játszani, de még itt is vannak további megkötések.

A játszható fajok:

- Elf
- Félelf
- Törpe
- Udvari ork

Mindnek vannak előnyei és hátrányai, ám a velük való játék szórakoztató: kellemesen ellenpontozza Ynev emberközpontúságát. Azt mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy - egyes vidékek kivételével - az emberi civilizációk kevésbé bíznak meg a más fajba tartozó lényekben, s ez bizony kihathat egy karakter életére.

A különböző fajokba tartozó karakterek nem lehetnek minden kaszt tagjai, hiszen a kasztok közül némelyik túlságosan emberi. Azt, hogy valamely fajú lény, mely kasztba tartozhat, az alábbi táblázat mutatja meg.

	Elf	Félelf	Törpe	Udvari ork
Harcos	I	I	I	I
Gladiátor	I*	I	I	I
Fejvadász	I*	I*	N	I*
Lovag	N	I*	N	N
Tolvaj	N	I	I	I
Bárd	I*	I	N	N
Pap	N	N	I	I*
Paplovag	N	N	N	N
Harcművész	N	I	N	N
Kardművész	N	I	N	N
Boszorkány	N	I*	N	N
Boszorkánymester	N	I*	N	I
Tűzvarázsló	N	N	N	N
Varázsló	I	I	I*	N

I = a fajba tartozó lény lehet a kaszt tagja
N = a fajba tartozó lény nem lehet a kaszt tagja
* = a fajba tartozó lények csak nagyon ritkán ilyen tartoznak ebbe a kasztba, a KM dönti el, lehetséges-e a kívánt kombináció.

A FAJOK KÉPESSÉGEI

A Karakterkasztoknál a Képességek meghatározására leírt módszer emberre vonatkozik. Érthető, hisz a kalandozók döntő többsége ember, így ezt fogadtuk el etalonnak. Természetesen bizonyos megállapításai érvényesek minden más fajra is (Aki állandóan nehéz páncélokban, súlyos fegyverekkel harcol, az erejét fejleszti, ez a Képessége biztosabban megnő, stb.), egyes fajok egyedei azonban születésüktől fogva rendelkeznek bizonyos, az emberitől eltérő adottságokkal, melyek Képességeiket eleve meghatározzák. Ez előnyükre, de - a szituációktól függően - akár hátrányukra is válhat. Hogy a képességek születésbeli eltérései miképp mutatkoznak meg a M.A.G.U.S. rendszerében, arról az alábbi táblázat tájékoztat.

Elf:	Gyorsaság +1, Ügyesség +1, Szépség +1, Erő -2, Állóképesség -1
Félelf:	Gyorsaság +1, Erő -1
Törpe:	Erő +1, Egészség +1, Állóképesség +1, Intelligencia -1, Szépség -2, Asztrál -1
Udvari ork:	Erő +2, Állóképesség +1, Egészség +2, Intelligencia -1, Asztrál -3, Szépség -3

A nem ember karakterek kidobása hasonlóképpen történik, mint az ember fajúak esetében. Először a kaszt kiválasztását kell megejteni, majd a képességek meghatározása következik. A fenti értékeket utána kell hozzáadni vagy levonni az alábbi táblázat szerint.

Miután a Képességek értékeinél az emberi értékrendet vettük alapul, némely képességben egyes fajok nem érhetik el a maximumot.

Képességek	Elf	Félelf	Törpe	Udvari ork
Erő	18	-	21(19)	22(20)
Állóképesség	18	-	21(19)	21(19)
Gyorsaság	21 (19)	21(19)	-	-
Ügyesség	21 (19)	-	-	-
Egészség	-	-	21(21)	22(22)
Szépség	21 (21)	-	15	13
Intelligencia	-	-	18	16
Akaraterő	-	-	-	-
Asztrál	-	-	16	13

A táblázatban szereplő számok, az egyes fajok számára elérhető maximális Képesség Pontokat jelölik, az adott Képességeknél. A zárójelbe írt szám azt mutatja, hogy különleges fel-

készítés nélkül mi a felső határa az adott képességnek. Ez például azt jelenti, hogy egy udvari orknak, a játékos bármekkorát dobott is, nem lehet nagyobb a Szépsége, mint 13. Ha ennél a meghatározáskor nagyobb érték jött ki (még úgy is, hogy a játékos levonta a kötelező 3-at), akkor a képesség automatikusan a táblázatban meghatározott maximális értékre csökken. Ha a maximális érték a táblázatban nagyobb, mint az embereknél - például az udvari ork ereje maximálisan 22 lehet - akkor a képességek meghatározása után, a fent közölt módosító hozzáadásával növekszik a különleges felkészítés nélküli maximum érték. Azaz: az udvari orknak optimális esetben 20-as ereje lehet. Ezután választhatja a különleges felkészítést, mely jó esetben tovább növeli az értékét, egészen 22-ig.

A FAJOK LEÍRÁSA

A nem emberi fajok legtöbb tulajdonságukban és ismérvükben hasonlítnak az emberekhez, így az alábbiakban elsősorban a különbségekre világítunk rá.

ELF

Az elfeket két különböző csoportra oszthatjuk: a közönséges elfekre - akiknek jó néhány alfaja létezik -, és az óelfekre. Miután a M.A.G.U.S. rendszerében csak közönséges elffel lehet játszani, ezért itt és most csak rájuk térünk ki.

Negyvenezer éve még csak Dél-Yneven léteztek elfek. Származásukat illetően csupán legendáikra hagyatkozhatunk - a legtöbb bölcs Larion szigetét tartja őshazájuknak. A kráni Sötét Hatalom megjelenése után a Délen virágzó elf birodalom hanyatlásnak indult. Életterük egyre szűkült, némely csoportjaik a fenyegetés elől Északra menekültek, míg a délen maradottak Délen beszorultak Tysson Larba, hogy azután onnan is tovább meneküljenek a Lasmosi-félszigetre. Itt élnek ma is, Elfendelnek nevezett királyságukban. Északra költözött társaik szerencsésebbnek bizonyultak: a Nyugati-óceán partjától a kontinens belsejéig húzódó komor erdőségekben - távol majd minden emberi civilizációtól - telepedtek meg. Birodalmukat Sirenar Szövetség néven jegyzik az ynevi bölcsek.

Az elf elzárkozásra hajlamos, a világot csöndes méltósággal szemlélő nép - egyes feltételezések szerint a lélekvándorlás egy magasabb lépcsőfokát jelentik. Mérhetetlenül hosszú ideig élnek az embernépekhez képest, s ez gondolkodásmódjukra, és viselkedésükre egyaránt rányomja bélyegét. Türelmesek, emberi mércével gyönyörűek; bölcsességük, felhalmozott tudásuk elképesztő. A természet gyermekei, mindenki másnál jobban ismerik az élővilágot, tisztelettel és végtelen megbecsüléssel közelítenek hozzá. Városaik, településeik erdők mélyén állnak, követ csak elvétve használnak felépítésükhöz, ám művészetük és hozzáértésük folytán fából készült házaik vetekednek a leggondosabban, legpazarabban megépített kőpalotával is. Idejük nagy részét elmélkedéssel, művészeteik gyakorlásával töltik, de az univerzum legkitűnőbb íjászai is egyben, s nem kétséges: náluk jobb lovasokat nem hordott még hátán Ynev. Testfelépítésük, mozgásuk inkább könnyed és légies, mint erőtől duzzadó, de gyorsak akár a szarvas, és kézügyességük is párját ritkítja. Bőrük halovány, hajuk aranyszőke, szemük borostyánszínű vagy mélykék. Mindent összevéve csodálatos nép ez: egyedei - bárhová is vetődjenek Yneven - csodálatot, olykor azonban, a babonaságok, előítéletek miatt, félelmet váltanak ki más fajok szülötteiből. Közömbös azonban senki sem marad irántuk.

Nyugodt, türelmes életüket, megszokott környezetüket nem szívesen hagyják el; az embernépek mentalitása teljességgel idegen tőlük. Nyiltak és egyenesek, igaztalanságon vagy hazugságon nem kaphatja őket még ellenségük sem. Jellemük az Élet és a Rend értékeinek leghívebb tükre. Hogy olykor rosszhírüket keltik, arról kizárólag az emberi civilizációban nevelkedett - s attól megrontott - fajtársaik tehetnek, akiknek - bár látszólag mindenben azonosak elf birodalmakban élő társaikkal - gondolkodását, erkölcseit már eltorzította a fiatalabb népek kultúrája.

Igazi elfek csak igen ritkán kapják el a "kalandozó-kórt", így a legtöbb elf kalandozó valamely emberbirodalomból, annak elf közösségéből származik. Noha nem zárható ki, hogy az ősi földön élők némelyikében is kíváncsiság ébred a születésük óta jócskán megváltozott külvilág iránt, ennek valószínűsége egy az ezerhez.

Bármennyire eltorzul is az emberek közt nevelkedett elfek értékrendje, némely ösztönüket sosem vetkőzik le. Minden elf - származzon bárhonnét - nehezen viseli a kővárosokat, s a csillagos eget jobban kedveli fedél gyanánt, mint a cserepes tetőt. Az Élet szeretete ott fészkel bennük, s - legynek bár rettenthetetlen harcosok, netán híres gladiátorok - az öncélú pusztítás, a kegyetlenség távol áll tőlük. A természet egyéb teremtményeivel kialakult évezredes jó kapcsolat sem múlik el nyomtalanul: nincs az az elf, aki tétlenül tűrné, hogy egy állatot megkínozzanak, vagy egy ligetet fölöslegesen kivágjanak. Ez persze kölcsönös, az erdő-mező vadjai ösztönös biza-



lommal viseltetnek irányukban, s ha egy nekivadult lovat, vagy örjöngő kutyát kell lecsillapítani, azt elfeknél jobban senki sem képes teljesíteni a feladatot.

Különleges képességeik

Az elfeknek néhány olyan érzékszerve és képessége is kifejlődött az idők során, mellyel más fajok egyedei nem dicsekedhetnek. Ezek a következők:

- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges földi halandókénak.
- Éles szemükkel két és félszer messzebről felfedeznek mindent, mint mások.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is ötven lábnyi látótávolságot jelent.
- Minden elf természetes képessége - nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! - a Mesterfokú Lovaglás, a Mesterfokú Erdőjárás és Idomítás.
- Alaphelyzetben minden elf 20-as CÉ-vel rendelkezik (a kasztból fakadó CÉ alap az elfek esetében nem jár, csupán a későbbiekben erre áldozott HM számít).

Az elfek természetétől leginkább a feketemágia - Nekromancia - esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé bírnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve - 8-at jelent bármely Nekromancia tipusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.



FÉLELF

A **félelfek** Ynev legkülönösebb jellemű lényei. Egyik szülőjük elf, míg a másik ember, s ez a kettősség egész - igen hosszú - életük során végigkíséri őket. Igazán sem képesek beilleszkedni egyik nép világába sem - az embereknek túlságosan elfek, az elfeknek túlságosan emberek. Gondolkodásmódjukban közelebb állnak az emberekhez - noha mindig egyfajta töprengő, a világ dolgain merengő hozzáállás jellemzi őket -, külsejük azonban magán hordozza elf őseik örökségét. Légiesebbek, könnyedebbek mint az emberek - igaz, az elfeknél erősebb testalkatúak -, vonásaik megnyerőek, hajuk szőke, olykor ezüstszín, szemük legtöbbször ibolyakék. Állandóan nyughatatlanok. Egyszer egy dorani bölcs azt találta állítani róluk, hogy örökké helyüket keresik a világban, s bár ez kissé profán általánosítás, van benne némi igazság. Igen sok kalandozó kerül ki közülük, ennek oka nyilván a fenti tényekben keresendő. A két faj számtalan kitűnő tulajdonságát egyesítik, ám vég nélküli - önmaguk számára is megmagyarázhatatlan - elégedetlenségük olyan átok, mely megakadályozza őket abban, hogy népük döntő befolyással bírjon a világ sorsának alakításában. A természet furcsa fintora, hogy két félelf utódja is félelf lesz, sőt egy félelf és tisztavérű elf frigyéből is csak félelf születhet. Félelf és ember kapcsolatból mindig embergyermek születik.

A félelfek is rajongva szeretik a természetet és az élőlényeket, noha korántsem olyan töretlen a kapcsolatuk vele, mint tisztavérű társaiké. Általában az Élet és a Rend erkölcsei szerint élik életüket, noha találhatunk köztük velejéig romlott, önmaguktól és a világtól megkeseredett gyilkosokat is. Hazudni hamar megtanultak, ám a barátság szentségét még a legelvetemültebbek sem gyalázzák meg.

Különleges képességeik

Elf szülőjüktől az alábbi képességeket kapják örökül:

- Hallásuk élessége másfélszerese az emberének, míg látásuk kétszerte élesebb.
- Kiváló futók: annyiszor 1 óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük tíz feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is tíz lábnyi látótávolságot biztosít nekik.
- Minden félelf természetes képessége - nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! - a Mesterfokú Lovaglás és Idomítás.
- Alaphelyzetben minden félelf 10-as CÉ-vel rendelkezik (a kasztból fakadó CÉ alap az elfek esetében nem jár, csupán a későbbiekben erre áldozott HM számít).

Az félelfek természetétől - akárcsak elf szülőikétől - leginkább a Nekromancia esik távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé bírnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -6-ot jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

TÖRPE

A **törpék** Beriquelről érkeztek, a P.sz. 1200-as években. Hamar barátságot kötöttek az Északi Szövetség népeivel, akik eleinte ugyan különösnek találták ezt az apró termetű fajt, mely szokásában és gondolkodásában igencsak elüt az embertől - ám rövidesen rádöbbentek, milyen kemény harcosokra, milyen hű barátokra tettek szert személyükben.

Való igaz: a törpéknél, az építészet, a statika szerelmeseinél keresve sem találni rendíthetetlenebb társakat. Életük egész tartama alatt az állandóságot, a nyugalmat keresik - ám mivel Ynev és a valóság talaján is két lábbal állnak, pontosan felmérik, hogy az állandósághoz, a nyugalomhoz és a kényelemhez munkára, vagyonra, vagyis *kiemelkedettségre* van szükség.

Az átlag fölé emelkedés egyik módja: maradandót alkotni. Aki látott már törpék építette palotát, netán megfordult a Tarini-hegység mélyén kialakított barlangvárosaik valamelyikében, tudja, miként viszonyulnak ehhez a kérdéshez. Épületeik, hídjaik bámulatosan szilárdak, századokig, sőt, akár ezredévekig dacolhatnak az idővel. A törpék azonban nem csak az építészet területén alkottak nagyot. Erről azok mondhatnának bővebbet, akik viseltek már ütközetben törpék kovácsolta páncélt, láncinget és pajzsot, vagy küzdöttek már tarini csatabárddal nem tarini vértbe öltözött szerencsétlenekkel.

A kiemelkedés második bevett módja a katonáskodás - s Tarin törpéi nagy számban élnek ezzel a lehetőséggel. Az Északi Szövetség ármádiájának gyalogos derékhadát adják háború idején, de rettegést keltenek az ellenség szívében villámgyors mozgású rackla-lovasaik is. Feljebbvalóik parancsát mindenkor képességeik legjavát adva teljesítik. Ha nem természetes akadály állja útjukat, szétrombolják, legyen az fatörzsek torlasza, vagy roppant kövekből rakott fal; ha szorult helyzetbe kerülnek, az utolsó törpéig harcolnak, megadni sosem szokták magukat. Valamennyi törpe harcos számára adott az előmenetel lehetősége: hadijelvényeik alatt nincs más mérce, csakis a rátermettség.

Azok a törpék, akik fejüket kalandozásra adják, a harmadik megoldás mellett teszik le voksukat, mely kockázat tekintetében vetekszik ugyan a másodikkal, viszont gyorsabb - és biztosabb - kiemelkedést tesz lehetővé az elsőnél. Északon gyakorta láthatók aranyaikat elmélyülten számoló törpe kalandozók, Erionnál messzebbre azonban nem szívesen merészkednek, mert Dél emberközpontú birodalmai nem igazán az ő ízlésüknek valók.

Ha további, nyugodt életük anyagi/erkölcsi feltételeit biztosítva látják, visszavonulnak otthonukba, melyet - minden tartozékával együtt - egy rozsomák elszántságával védelmeznek. Előfordul persze, hogy egy - kezdetben csak anyagi érdekből kalandozó - törpe a nagyvilág, a kötetlen munka és a kockázat szerelmesévé válik, s egész hosszú (kb. 800 év) életét ennek szenteli.

A törpék átlagos testmagassága 130 cm, alkatuk tömbszerű, nagy erőkifejtésre képesek, kitartásuk párját ritkítja. Arcuk széles; gyakorta - de nem mindig - szakáll ékíti. Szemük sötét árnyalatú; az egészen ősi, beriqueli vérvonal képviselőié azonban gleccserkék is lehet. Rendszerint csak egyszer házasodnak: a hűség fogalmának, az emberektől eltérő módon, csak egy változatát, a sírig tartót ismerik.

Különleges képességeik

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 láb hőlátást jelent számukra.
- Minden törpe természetes képessége - nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! - a Csapdafelfedezés 35%-ban, a Titkosajtó keresés 30%-ban.
- Időérzékük kiváló, a föld alatt, teljes sötétben is tisztában vannak vele, milyen napszak van éppen.
- A föld alatt - barlangrendszerben, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 láb eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Képesek (plusz-mínusz 5 év eltéréssel) megmondani egy építményről, hogy mikor építették.



UDVARI ORK

Mágikus beavatkozás eredményeképp létrejött faj, melynek egyedei az orkok legértékesebb tulajdonságait csillogtatják: a makacsságig menő kitartást, a természetes, állati intelligenciát, a kérlelhetetlen vadságot - ezúttal az emberiség céljai érdekében.

Az udvari - másképp nemesített - orkok Északon jelentek meg, első osztaguk egy ottani hatalmasság szolgálatában állt. A "világhír", azaz inkább a koronás fők divathóbortja akkor kapta szárnyára őket, mikor kemény küzdelemben megmentették a szorongatott nagyúr életét.

Alkotóik, mikor magasabb intelligenciával ruházták fel őket, csak bizonyos problémák kiküszöbölésére törekedtek, nem szenteltek elég figyelmet az így létrehívott új faj asztrális és mentális adottságainak növekedésével. Az emberi értelemben vett érzelmek a "természetes körülmények" közt élő orkoknál sem mennek ritkaságszámba, az udvari orkok gondolatvilága azonban olyannyira kifinomult, hogy ideális táptalajt jelent az öncélú lelki folyamatok - pl. szépelgés, melankólia - számára is. Bármely udvari ork képes bonyolult gondolatfüzéreit akár egy álló héten át gombolyítani, mielőtt rászánná magát, hogy végkövetkeztetéseit egy arra alkalmasnak látszó emberrel megossza. Ha megteszi, rendszerint csalódás az osztályrésze: gondolatai hiába magvasak, szinte minden esetben sok ezer éve ismertek már, réges-rég papírra vetették őket azóta elporladt tollforgatók. Az udvari orkok kisebbrendűségi érzése alighanem épp e szerencsétlen fáziseltolódás következménye. Filozófiáról, művészetről egyszerűen képtelenek újat mondani alkotójuknak, az embernek - azt pedig, hogy személyiségük, személyük is értékek hordozója lehet, nemigen tudják felfogni.

Az udvari orkok az Északi Szövetség országaiban mindenütt megtalálhatók, ám uraik kíséretében Ynev majd' minden tájára eljuthatnak. Az utóbbi évszázadban vált általánossá az a gyakorlat, hogy a főnemesek kiemelkedő képességű udvari orkjaikat taníttatják, netán szélnek is eresztik - ekkor jelentek meg a kontinensen a kalandkeresők között.

A kalandozók nem sokat adnak a külsőre, annál többet a belső értékekre: társaságuk ideális a gátlásoktól gyötört, melankóliára hajlamos udvari orkok számára, akiket bizonyos idő elteltével biztosan helyre ráznak. Egy-egy kalandozócsapat roppant vegyes összetételű lehet - Erion csapszékeiben hallani történeteket olyan "vitézi különítményről", melynek vezetője és "esze" udvari orkként kezdte pályafutását.

Az udvari orkok átlagos testmagassága 180 cm, szőrzetük világosabb árnyalatú Káosz teremtette társaikénál, arcukon és nyakukon kimondottan ritkás - és jó hogy az, mert a boldogtalanokat még ez is szégyenérzettel tölti el. Ha egy udvari ork kalandozó társai nem ügyelnek eléggé, ha a férfiak nem tartják állandóan maguknál borotvájukat, egy reggel azon vehetik észre magukat, hogy egy csupasz képű szörnyeteg az utitársuk.. Az udvari orkok szeme savószínű, ritkábban földbarna. Kínosan tiszták - egy természetes állapotú, közönséges ork éppúgy undorral tölti el őket, mint az embereket. Az igazi orkokhoz fűződő viszonyuk egyébként is sajátságos: mindkét faj képviselői saját torzképüknek tekintik a másikat. Az udvari orkok azért gyűlölik a vadon élőket, mert őket teszik felelőssé az emberek előítéleteiért - a vadon élő ork pedig faja minden - amúgy kétes - értékének árulóját látja az udvariban. Keveredés a két faj között sosem fordul elő.

Különleges képességek

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 15 méternyi hőlátást jelent számukra.
- Minden udvari ork természetes képessége - nem kell Kp-t áldozniuk a megtanulására! - a Csapdafelfedezés 20%-ban, a Titkosajtó keresés 10%-ban.
- A föld alatt - barlangrendszerben, kiépített pincékben, és labirintusokban is (4 méter eltéréssel) meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, melyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés százalékos mértékét is.
- Az udvari orkok szaglása igen kifinomult: ötször jobb, mint az embereké, így tájékozódni is kiválóan tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:
- 2 óránál frissebb nyomot 80%-ban eséllyel képesek követni,
- 4 óránál nem régebbi nyomot 60%-ban eséllyel követnek,
- 8 óránál frissebb nyomot 30%-ban képesek követni,
- 12 óránál frissebbet 15%-ban követnek,
- 24 óránál nem régebbit pedig 5% eséllyel követnek.

Egy napnál régebbi nyomra nem tudnak rábukkanni. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százalékértéknél kevesebb a dobás eredménye, az udvari ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de - 10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.



KARAKTERKASZTOK

A **Játékos** (JK) és Nem Játékos Karaktereket (NJK) képzésük, tudományuk, iskolázottságuk szerint különböző csoportokba soroljuk. Ezen csoportokat nevezzük Karakterkasztoknak (lásd Kaszt). A kaszt esetünkben tehát nem valamiféle született társadalmi rangot, hanem tanult ismeretet jelent. Az ismeretek mibenléte alapján megkülönböztetük öt főkasztot, azokon belül több alkasztot.

Egy-egy kaszt tagjai korántsem azonos társadalmi rendből kerülnek ki, de még jellemük, gondolkodásuk sem hasonló; sőt olykor nagyon is ellentétes egymással. Harcosok hadban állnak harcosokkal, a tolvajklánok egymást irtják, a lovagrendek vérre menő viadalokat vívnak, a boszorkányrendek ott teszik lehetetlenné a többi rend tagjait, ahol csak tudják. Fontos észben tartanunk, hogy a kasztokon belül is dúlnak háborúságok.

Azt a csoportosulást, melynek tagjai egymáshoz hasonlóan gondolkodnak, közös cél elérésére törekszenek, nem kasztnak, hanem iskolának, rendnek, szektának vagy klánnak nevezzük. Tagjaik zöme általában egyazon kasztból kerül ki, de gyakran keverednek közéjük más kasztból való emberek (lények, teremtmények) is. Akadnak természetesen olyan - legtöbbször vallási vagy társadalmi érdekek alapján tömörülő - csoportok, melyek tagjai bárhány kasztba besorolhatók.

A M.A.G.U.S.-ban öt főkasztot különböztetünk meg. Ezek a Harcos, a Szerencsevadász, a Pap, a Harcművész és a Mágiahasználó. Minden főkaszton belül alkasztokat találunk. Az alkasztokba azok tartoznak, akiket hasonló képzettségeik, tulajdonságaik egymáshoz (játéktechnikailag) közelivé tesznek. A főkasztok és alkasztok felsorolását és rendszerét az alábbi táblázat tartalmazza.

Harcos	Szerencsevadász	Pap	Harcművész	Mágiahasználó
Harcos	Tolvaj	Pap	Harcművész	Boszorkány
Gladiátor	Bárd	Paplovag	Kardművész	Boszorkánymester
Fejvadász				Tűzvarázsló
Lovag				Varázsló

NJK KASZTOK

Az **NJK kasztok** (hosszabb néven Nem Játékos Karakterek alkotta kasztok) azon, a játékban szereplő karakterek számára vannak fenntartva, akiket nem játékos személyesít meg, hanem a KM irányít. NJK kasztú karakterrel játékos soha nem játszhat, nem marad azonban le semmiről: ezen kasztok általában jóval kevesebb tudást nyújtanak tagjaik számára, mint a hasonló, ám játszható karakterkasztok. Szükség is csak azért van rájuk, mert Ynev világán nem mindenki helyezhető el a karakterkasztok kínálta besorolásban. Gondoljunk csak az egyszerű polgárokra, parasztokra, kézművesekre, szolgákra - vagy, szemléletesebb példával élve, az egyszerű katonákra, akik meg sem közelítik a Harcos kasztok tagjainak harcértékét!

Az NJK kasztok részletes leírása voltaképp csak a KM-re tartozik, ő az alapkönyv egy későbbi fejezetében többet is megtudhat róluk.

TAPASZTALATI SZINT

Bármely kasztba tartozó karakter képes arra, hogy fejlődjön. Ennek alapköve a tapasztalat. Tapasztalat lehet az ellenség legyőzése, a nehéz, veszedelmes helyzetek túlélése, küldetések, feladatok teljesítése, rejtélyek megoldása, különös tárgyak, helyek, lények megismerése, és még ezer egyéb dolog. A karakter, aki kiválasztottsága révén megveretett a nyughatatlanság átkával vagy áldásával, fokozottan szembesül mindezen dolgokkal. Kalandról kalandra, mások által elképzelhetetlenül nehéz helyzetekben kényszerül tudása legjavát nyújtani - gyakran bizony a túlélésért. Ez hihetetlenül gyors fejlődést eredményez, miáltal a kalandozók előtt nyitva áll az út a hőssé válás felé.

Az újabb és újabb tapasztalatok a karaktert gyakorlottabbá teszik saját tudományának művelésében, legyen az harc vagy mágia. Ennek meg kell mutatkoznia harcértéke, képességei és képzettségei növekedésében, varázslatainak egyre veszedelmesebbé válásában. A karakter jártasságát kasztja tudományában a M.A.G.U.S. jól elkülöníthető szintekre osztja. A tapasztaltság szintjeire, másként: Tapasztalati Szintekre (TSZ).

Minél magasabb Tapasztalati Szintre jut egy karakter, annál képzettebb fegyverforgató, annál több mindenhez ért, egyre magasabb fokon, annál ellenállóbb az őt ért fájdalommal, kellemetlenségekkel szemben, annál gyakorlotabban és mélyebben képes alkalmazni a mágiát. Röviden, minél magasabb szintű, annál veszedelmesebb és életképesebb.

TAPASZTALATI PONT

A **M.A.G.U.S.** játékrendszerében fontos szerephez jut a karakter tapasztalata. Mivel folytonos vitákhoz vezetne, hogy ki és miért lépett Tapasztalati Szintet, milyen úton-módon lett különb a többieknél, szükséges valamely mértékegység bevezetése, a szerzett tapasztalat mérésére. Ez a mértékegység a Tapasztalati Pont (Tp). Minden - már felsorolt - tapasztalat Tp-ben nyilvánul meg a karakter számára. Hogy a különféle események *mennyi* tapasztalatot jelentenek, vagyis mennyi Tp-t érnek, azt mindig a KM hivatott eldönteni. Természetesen a M.A.G.U.S. szigorú szabályokat és irányelveket fektet le számára. Amit azonban itt is szük-

ségszerű megemlíteni: minden karakternek az jelenti a legtöbb Tp-t, ha kasztjának megfelelő módon cselekszik. A Harcos legyőzi ellenfeleit, a Szerencsevadász ravaszkodik, a Pap istenéhez hű módon viselkedik, a Harcművész valóban "művész" marad és nem torzul gyilkossá, a Varázshasználó ügyesen alkalmazza mágiáját a feladatok megoldására. Ugyanakkor szükségszerű azt is figyelembe venni, hogy az ismétlődő helyzetek megoldása egyre kevesebb tapasztalatot jelent, hiszen ha egy dolgot sokadjára viszünk véghez, az sok újat nem taníthat, legfeljebb a rutint mélyíti el. Azt is a KM feladata eldönteni, hogy egy feladat ismételten sikeres teljesítése mikortól ér kevesebb Tp-t, s ettől kezdve legfeljebb az eredetileg ajánlott Tp mennyiség 5-10%-a kapható érte.

A karakter, mikor KM-jétől Tapasztalati Pontot kap, hozzáadja azokat eddigi Tp-inek számához. Minden kaszt számára meghatározott, hogy a különböző Tapasztalati Szintek eléréséhez mennyi összegyűjtött Tp szükséges. Természetesen egyre több és több; s a szám még csak nem is egyenes arányban növekszik. Hiszen minél magasabb TSz-re lép a karakter, annál nehezebb és nehezebb a következő szintet elérni. Ha a karakter összegyűjtötte a szintugráshoz szükséges Tapasztalati Pont mennyiséget, attól kezdve eggyel magasabb Tapasztalati Szintűnek számít.

Megfelelő mennyiségű Tp összegyűjtése után a karakter felkeresi régi mesterét, vagy új mestert keres, akinek a segítségével az időközben felhalmozott tapasztalatokat, annak tanulságait megtanulja alkalmazni a gyakorlati életben. Persze ez nem olcsó mulatság... Amikor a karakter eléri a 8. Tapasztalati Szintet, képessé válik, arra, hogy eddigi tudása alapján önállóan összegezze és rendszerezze a látottakat, hallottakat, tanultakat, azaz mestere segítsége nélkül, egyedül magára hagyatkozva léphessen Tapasztalati Szintet.

A különböző kasztok azonos Tapasztalati Szintjeinek eléréséhez nem feltétlenül ugyanannyi Tp összegyűjtésére van szükség.

Például: annyi Tapasztalati Pont, amennyivel egy tolvaj kasztú karakter már 3. Tapasztalati Szintűnek számít, egy harcművész kasztú esetében még a 2. Tapasztalati Szint meglépéséhez sem elegendő.

Nem részrehajlás vagy igazságtalanság ez a M.A.G.U.S. részéről, pusztán azt hivatott jelezni, hogy bizonyos kasztok esetében a továbblépés jóval fáradtságosabb, sokkal több elhivatottságot igénylő feladat. Érdemes viszont megfigyelni, hogy ezek azok a kasztok, melyek tagjai egyszer majd eljuthatnak a csúcsra, messze maguk mögé utasítva mindazokat, akik eleinte megelőzni látszottak őket.

A KÉPESSÉGEK MEGHATÁROZÁSA

A **képességek** nagyban függnek a karakter kasztjától. A harcos fizikai képességei jobbak kell legyenek egy varázslóénál, hiszen sokkal keményebben edzi a testét, míg a szellemi képességek terén nagy valószínűséggel a varázsló jár elől. Ugyanezen különbségek megmutatkoznak a kevésbé távoli, de még a rokon kasztok között is.

A M.A.G.U.S. játékrendszerében minden játékos aszerint *dobja ki* karaktere képességeit, hogy az milyen kasztba tartozik - így nagy az esély arra, hogy a harcos erős, a harcművész gyors, a szerencsevadász ügyes és a varázsló intelligens legyen. Természetesen a kocka olykor másként akarja, de akkor nincs mit tenni, végül is a M.A.G.U.S. szerepjáték: a játékosnak meg kell tanulnia játszani egy kevéssé tökéletes karakterrel is.

A képességek kidobására vonatkozó táblázat a főkasztok leírásánál található. Vegyük sorra, hogy a táblázatban látható számok mit jelentenek:

3K6: Nem jellemző képesség dobása

A kasztra egyáltalán nem jellemző az adott képesség. Taníttatása, képzése során a karakter nem végez olyan gyakorlatokat, melyek azt fejlesztenék vagy igénybevennék, sőt, általában háttérbe szorul. A képesség a hatoldalú kocka háromszori dobásának összege.

3K6 (2X) - Átlagos képesség dobása

A kaszt esetében az adott képesség teljes mértékben közömbös. A tanulás ideje alatt fejlesztésére nem fordítanak időt; ám a karakter olykor hasznát veszi, így az valamennyire magától is kifejlődik. Kidobása ugyanúgy történik, akár a nem jellemző képesség esetében, de a sorozat ez esetben még egyszer megismételhető. A jobbik összeredmény számít a karakter képességének.

2K6+6 - Jellemző képesség dobása

A kaszt tagjaira jellemző az adott Képesség. Fejlesztésére jelentős energiát és időt fordítanak. Meghatározásához dobjunk kétszer a hatoldalú kockával, és az összesített eredményéhez adjunk hozzá még hatot.

K10+8 - Átlag feletti képesség dobása

Az átlag feletti képességek fejlesztésére a kaszt tagjai mindig komoly figyelmet szentelnek. Így ezen képességük általában felette áll az átlagnak (10), sőt, a legtöbb esetben messze meghaladja azt. Olykor kimagaslóan jó képességű tanoncok is kikerülnek az adott kaszt iskoláiból. A képességet tízoldalú kockával dobjuk és az eredményhez még nyolcat adunk.

K10+10 - Átlag feletti képesség dobása

Megegyezik a hasonló nevű, másik kidobási módszerrel, ezt azonban olyan képességek esetében használjuk, melyek különleges felkészítés híján is elérhetik a 19 vagy 20-as eredményt. A tízoldalú kocka dobáseredményéhez ilyenkor még tizet adunk.

K6+12, K6+14 - Elsődleges képesség dobása

Az Elsődleg képesség az adott kaszt számára kiemelten, mindenek előtt fontos. Tagjai a legtöbb energiát, időt és figyelmet ezen képesség fejlesztésére fordítják, miáltal az minden esetben messze meghaladja az átlagot. Kidobásához a hatol-

dalú kockával kell dobni, és a kapott eredményhez még tizenkettőt vagy tizennégyet hozzáadni.

KÜLÖNLEGES FELKÉSZÍTÉS

Egyes kasztok tagjainak bizonyos képességek megléte esetén lehetőségük van arra, hogy azt még 18-ról is tovább fejlesszék. Ehhez azonban különleges felkészítésre van szükségük. Ezt általában csak a legnagyobb iskolákban képesek számukra megadni; és még ott sem biztonságosan. A különleges felkészítés, ha sikeres, jelentős előnyökkel jár, ám ha kudarcot vall, akár kárára is lehet a karakternek. (Gondoljunk csak arra, aki túlerőlteti magát, netán maradandó sérülések érik!) A felkészítés sikerességének eldöntésére a következő százalékos táblázat szolgál:

Dobás	Eredmény
01	Végzetes hiba - a karakter meghal
01-20	Súlyos hiba - a képesség k6-tal csökken
21-50	Apró hiba - 17-es képesség
51-75	Semmi nem történik
76-95	19-es képesség
96-00	20-as képesség

Egyes képességek különleges felkészítése kizárja a lehetőségét annak, hogy a karakter bizonyos más képességek esetében is átessen hasonló célú képzésen. Az Erő képesség különleges fejlesztése például kizárja a Gyorsaság és Ügyesség képességek hasonló fejlesztését. Mindez fordítva is érvényes.





Felemelte a kardot. Még nem győzték le. Még talpon van, és ha már így alakult, megtanítja ezt a söpredéket valamire. Valami fontosra, amit a nagyapja tanított neki, amire rég nem gondolt, de amit sosem felejtett el egészen: a kölykök életét az égiek, és nem a halandók jussa megrövidíteni.

- részlet Wayne Chapman *Csepp és tenger* c. regényéből

HARCOS FŐKASZT

- Harcos
- Gladiátor
- Fejvadász
- Lovag

A **Harcos főkaszt** magában foglalja mindazon alkasztokat, melyek tagjait elsősorban a harc ismeretére oktatják. A Harcosok a fegyveres küzdelem hívei, akik arra törekszenek, hogy mind képzettebbek legyenek e téren, mind veszedelmesebbé és legyőzhetetlenebbé váljanak. Számukra az egyre hatékonyabb harc nem a tökéletesedés felé vezető út, nem is egyfajta melléktermék, hanem életük célja.

A Harcosok mindenkinél különb fegyverforgatók. A kard- és harcművészek is csak akkor érhetnek nyomukba, ha Pszi képességük (szellemi csiszoltságuk) segítségével Chi-harchoz folyamodnak.

A Harcos főkaszba négy alkaszt tartozik. Ezen kasztokba tartozó karakterek képességeit a következő táblázat alapján kell meghatározni:

Harcos főkaszt karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Harcos	Gladiátor	Fejvadász	Lovag
Erő	k6+12+*kf*	k6+12+*kf*	2k6+6	k6+12+*kf*
Gyorsaság	2k6+6+*kf*	2k6+6+*kf*	k6+12+*kf*	3k6(*2x*)
Ügyesség	2k6+6+*kf*	2k6+6+*kf*	k10+8	3k6(*2x*)
Állóképesség	k10+8+*kf*	k6+12+*kf*	k6+12+*kf*	k10+8+*kf*
Egészség	k10+10	k10+10	k10+10	k10+10
Szépség	3k6(*2x*)	2k6+6	3k6	2k6+6+*kf*
Intelligencia	3k6(*2x*)	3k6	3k6(*2x*)	2k6+6
Akaraterő	2k6+6	3k6	k10+8	k10+8
Asztrál	3k6(*2x*)	3k6	2k6+6	3k6(*2x*)

(*2x*) - a képességre két sorozat dobható, és a jobb eredmény számít
+*kf* - különleges felkészítés

A Harcos főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjainak kiszámításában a következő táblázat nyújthat segítséget:

Harcos főkaszt karakteralkotás II. táblázat

	Harcos	Gladiátor	Fejvadász	Lovag
KÉ alap	9	9	10	5
TÉ alap	20	20	20	20
VÉ alap	75	75	75	75
CÉ alap	0	0	0	-
HM/szint	11(3)	12(4)	11(4)	12(5)
Kp alap	10	3	3	4
Kp/Szint	14	6	5	7
Ép alap	7	8	6	7
Fp alap	6	7	7	6
Fp/Szint	k6+4	k6+5	k6+5	k6+5

HARCOS

A harcosok kasztjába azokat az elsődlegesen fegyverforgatásra kitanított karaktereket soroljuk, akik jóval többek, mint egyszerű katonák, de nem részesültek lovagi nevelésben, sem gladiátori kiképzésben, és nem is valamely fejvadász klán berkeiben nőttek fel. A harcos messze a legnépesebb karakterkaszt: tagjai között találunk kalandorokat, kalandozókat, testőröket, magányos zsoldosokat, sőt, uralkodókat is.

Gondoljunk csak Mogorva Cheire, Yllinor legendás királyára, aki közismerten a harcosok kasztjából való! Az immár több száz esztendős férfiú a mai napig megőrizte ifjúságát, amit Areltől, a Harc és Természet istennőjétől kapott ajándékul, amiért hosszú életén át lankadatlan hittel és buzgalommal szolgálta őt, és neki tetsző módon élt. Chei az istennő papjává lett (többkasztúság), és királyságot alapított az ő tiszteletére. A Harcosok Királyaként is emlegetik, utalva arra, hogy nála képzettebb és veszedelmesebb harcost még nem hordott a hátán Ynev.

A harcosok azok, akik a fegyverforgatáson túl a legkülönfélébb dolgokhoz értenek. Akad közöttük olyan, aki jártas a mágiában, aki tolvajként is megállná a helyét, mint ahogy olyan is, aki ostoba, de erős, akár egy Keleti Barbár.

Ahány tája Ynevnek, annyifélék a harcosok.

A keleti barbárok testi erejükről, súlyos fegyvereikről ismertek. Nem hordanak páncélt, olykor még ruhát sem, csak egyetlen ágyékkötőt. Eszük kevés, de bírnak egyfajta józan, természetes erkölcsiséggel - és hihetetlen szakértelemmel forgatják kétkezes kardjukat, bárdjukat.

Gorvik hegyvidékének lakói örökös viszálykodásban, családi háborúságban állnak egymással. Súlyos prémekkel védekeznek a hideg ellen, és bőrvértekkel társaik keskeny, tűhegyes kardjaival szemben. Nem idegen tőlük a hátulról, lesből támadás, a méreg használata, s a ravaszkodás sem.

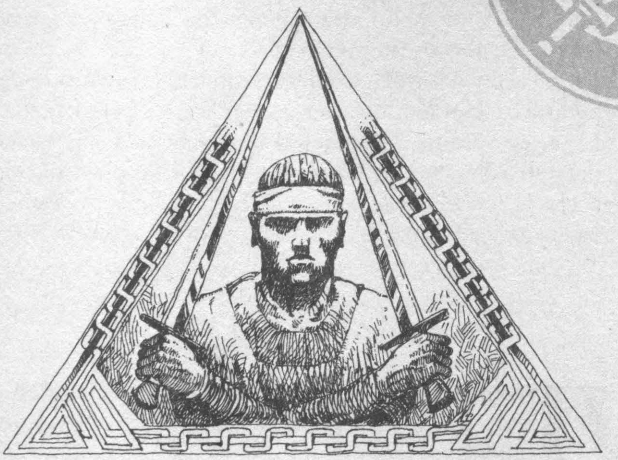
Yllinorban, Mogorva Chei országában mérhetetlenül magas a harcos kasztúak száma. Úgy tartják sehol másutt nem élnek annyian, mint itt. Könnyű láncinget viselnek; hosszú kardot, egykezes csatabárdot, csatacsákányt forgatnak. Kiváló lovasok - azt beszélik az utca túloldalára is lóháton járnak - és ugyanilyen remek céllövészek. Hosszú, szarulemezekből ragasztott, visszacsapó íjakat használnak. Lelkes odaadással éltetik királyukat és istennőjüket.

A Pyarron környéki várakban, általában egy-egy lovagrend árnyékában léteznek harcos rendek, melyek nem kizárólag a fegyverforgatásban jeleskednek, hanem a különféle tudományokban is. Ők általában a lovagokéhoz hasonló életet élnek; nehézvértezetet és nehézfegyvereket viselnek, mégsem lovagok, inkább azok kisérői, tanácsnokai, testőrei.

HARCÉRTÉK

A harcosok harcértéke az egyik legkedvezőbb a M.A.G.U.S. kasztjai közül. Egyedül a gladiátorok különb fegyverforgatók náluk, és a Harcművészek olyankor, amikor Pszi-képességükhöz folyamodnak. Egy harcos kasztú karakter KÉ alapja 9, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75, CÉ alapja 0; továbbá minden Tapasztalati Szinten (már az 1. szinten is!) 11 Harcérték Módosítót kap. Ezt tetszése szerint szétoszthatja KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je és CÉ-je között, azonban TÉ-jére és VÉ-jére is köteles minden szinten 3-3 pontot áldozni. Az yllinori származású harcos karakter CÉ-jét is köteles minden Tapasztalati Szinten 3-mal növelni. (Lásd még: Harcrendszer).





Életerő és Fájdalomtűrés

A **harcosok** életerő és fájdalomtűrés tekintetében is a legjobbak közé tartoznak. Gyermekkoruktól kezdve egészséges életet élnek, ezer megpróbáltatást küzdenek le, ami megedzi őket. Ép alapjuk 7, amihez a karakternek még egészsége tíz feletti részét kell hozzáadnia, hogy megkapja Életerő Pontjainak számát. A harcos Fp alapja 6, amihez még Akartereje és Állóképessége tíz feletti hányada, Tapasztalati Szintenként pedig további k6+4 Fp (már 1. szinten is!) járul.

Képzettségek

A **harcos**, mint az eddigiekből is kiviláglott, a lehetőségek kasztja. A harcon túl semmit sem köteles megtanulni, így bőven jut ideje és energiája arra, hogy bármilyen képzettséget elsajátítson. Ez mutatkozik meg abban, hogy az összes kasztok közül a harcos bír a legtöbb Képzettség Ponttal (Kp): Kp alapja 10, és minden Tapasztalati Szinten (már 1. szinten is!) további 14-et kap.

A harcos kasztú karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket birtokolja:

Képzettség	fok/%
3 fegyver használata	*Af*
lovaglás	*Af*
úszás	*Af*
futás	*Af*
mászás	*15%*
esés	*20%*
ugrás	*10%*

A további szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
6.	hadvezetés	*Af*

Tapasztalati Szint

A harcos kasztú karakter számára a TSZ-lépés annál nehezebb, minél magasabb a szint, amelyre fellépni igyekszik. Hogy az egyes TSZ-ek eléréséhez mennyi Tp összegyűjtése szükséges, arról a következő táblázat tudósít:

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10000	7
10001-20000	8
20001-40000	9
40001-60000	10
60001-80000	11
80001-112000	12

Minden további szinthez +31200 Tp kell

A harcos fegyvertára

A **harcosok** annyiféle fegyverrel verekszenek, ahány félék. Egyes tájegységekre és szervezetekre persze jellemző lehet egy adott fegyver és vértezet. A harcosok ahogy egyre tapasztaltabbak lesznek, egy, legfeljebb két fegyver használatát sajátítják el mesterfokon. Ezek természetesen azok, melyeket leggyakrabban forgatnak.

A harcos már alacsony szinten is erős karakter, és ha a játékos ügyesen gazdálkodik a magas Harcérték Módosítóval valamint a Képzettség Pontokkal, ez később sem változik meg. Mindenkinek melegen ajánljuk a kasztot, azoknak pedig, aki először játszik a M.A.G.U.S.-sal, egyenesen forrón.

GLADIÁTOR

A **gladiátorok** azon harcosok, akiket elsősorban egy az egy elleni, netán páros küzdelemre képeznek ki. Kiemelt figyelmet fordítanak erejük, állóképességük növelésére, fájdalomtűrésük és életerejük fokozására. A különleges képzés egyetlen célja, hogy az arénákban, a közönség épülésére felülkerekedjenek társaikon.

A gladiátorviadal elterjedt és közkedvelt szórakozás szerte Yneven. Számtalan formáját ismerik, ám négy fő irányzat különböztethető meg.

Az **abasziszi rendszerű viadal** során a küzdelem szigorú szabályok szerint folyik. Ezek meghatározzák a résztvevő felek fegyverzetét, vértezetét, de még azt is, milyen fegyverzetű gladiátor ellen milyen másik állítható ki. Egyedül ebben a rendszerben ismerik a súlycsoport fogalmát. Abasziszi Rendszerű viadalt egy az egy ellen, ritkán párosok vívnak.

A **dzsad rendszerű viadal** során emberek állnak ki állatok, szörnyetegek ellen. Ínyencségnek számítanak a messzi tájakról hozatott, különleges teremtmények - természetesen kizárólag a közönség szemében. Olykor, ha nem emberi ellenfelet a szervezők túlzottan veszedelmesnek ítélik, egyszerre kettő, három, vagy még több gladiátort állítanak ki ellene.

A **tiadlani rendszerű viadal** általában pusztakezes küzdelmet jelent. Alapvető törvény, hogy mindig csak egy harcol egy ellen. Olykor persze fegyveresek is feltűnnek közöttük - nem számítanak külön kategóriának. Szabály nem igen akad, és a viadalokon legtöbbször harcművészek vesznek részt.

A **toroni rendszerű viadalt** sokan a gladiátorjátékok királyának tekintik, és ebben bizony lehet is némi igazság. Egyetlen másik küzdelmi forma sem bír ilyen összetett szabályrendszerrel és nyújt ehhez fogható szórakozást közönségének. Ezeken a viadalokon az arénában mindig csak egy-egy nehézvértezetű és fegyverzetű gladiátor tűnik fel, ám mindkettőjüknek akadnak meghatározott számú és feladatú segítőik a közönség soraiban. Ezek egyike boszorkánymester, a másik számszeríjász, a harmadik és a negyedik tőrvető, az ötödik pedig egyfajta hadvezér, aki a csapat munkáját összehangolja, és utasításokat, tanácsokat ad a résztvevőknek. A küzdelem során hihetetlenül aljas trükköket vetnek be a versengő felek, ám hogy mikor, miként cselekedhetnek, arról bonyolult szabályrendszer rendelkezik. A viadalt az a csapat nyeri, amelyik huzamosabb időre harcképtelenné teszi az ellenfél arénában harcoló bajnokát.

Harcérték

A **Karakter** Kasztok közül a gladiátor bír a legmagasabb harcértékkel. KÉ alapja 9, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75 és CÉ alapja 0; valamint minden Tapasztalati Szinten 12 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat szét KÉ-je, TÉ-je, Vé-je és CÉ-je között. Egyetlen megkötést kell figyelembe vennie: mind TÉ-jét, mind VÉ-jét Tapasztalati Szintenként 4-gyel növelni köteles.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **gladiátorok** a legéleterősebb karakterek, és a fájdalmat is remekül tűrik. Ép alapjuk 8, ehhez adja még hozzá a karakter egészsége 10 feletti részét. Fp alapjuk pedig 7, amihez Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti hányada is hozzáadandó. Tapasztalati Szintenként további K6+5-tel nő Fp-iknek száma, már első szinten is.

Képzettségek

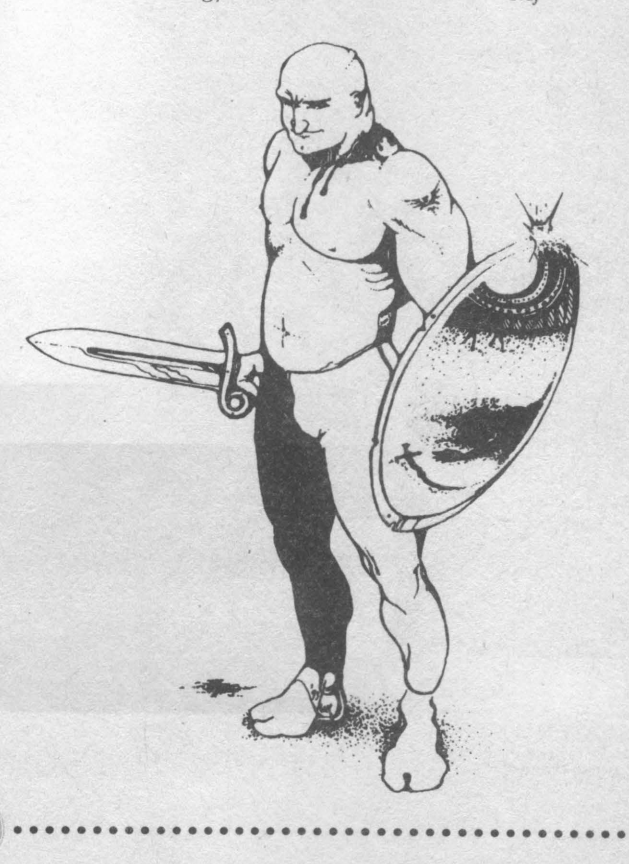
A **gladiátorok** - mint láttuk - sok szempontból különfélék ugyan, mégis nagyon hasonlóak egymáshoz. Kiképzésük meglehetősen célirányos; sok képzettséget kötelesek elsajátítani ahhoz, hogy valóban gladiátornak számítsanak. A M.A.G.U.S. szabályrendszerében ez úgy érvényesül, hogy a kaszt tagjai sok képzettséget eleve megkapnak, ám mivel kevés fölös energiájuk és idejük marad egyebek megtanulására, kevés Képzettség Ponttal bírnak. Kp-alapjuk 3, amihez Tapasztalati Szintenként (már az elsőn is) további 6 Kp járul.

A gladiátor kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja meg:

Képzettség	fok/%
birkózás	Af
ökölharc	Af
kétkezes harc	Af
nehézvértviselet	Af
pajzshasználat	Af
4 fegyver használata	Af
fegyvertörés	Af
esés	30%
ugrás	20%

A további Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	1 fegyver használata	Af
4.	1 fegyver használata	Af
4.	1 fegyver használata	Mf
5.	kétkezes harc	Mf
6.	vakharc	Af
7.	2 fegyver használata	Af
7.	pajzshasználat	Mf
9.	fegyvertörés	Mf



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **gladiátorok különleges** képessége, hogy ha egy az egy ellen kerülnek szembe ellenfelükkel, még kitűnőbb harcosoknak számítanak. Ilyenkor harc értékük a következőképpen módosul: KÉ:+5, TÉ:+5, VÉ:+10, CÉ:-

Ha pedig mindez arénában történik, avagy népesebb nézősereg szeme előtt, ők még felajzottabban küzdenek, így harcértékük tovább nő: KÉ:+5, TÉ:+5, VÉ:+5, CÉ:-

TAPASZTALATI SZINT

A **kaszt tagjai** számára az alacsony TSZ-ek közepesen könnyen elérhetőek, azután egyre nehezebben, végül a 10. szint betöltésével immár újból könnyebben.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-188	1
189-376	2
377-825	3
826-1650	4
1651-3300	5
3301-7250	6
7251-12050	7
12051-24000	8
24001-48000	9
48001-68000	10
68001-93000	11
93001-130000	12

Minden további szinthez +40000 Tp kell



A GLADIÁTOR FEGYVERTÁRA

A **gladiátorok** sokféle páncélt és fegyvert viselnek az arénában. Vértezetük a általában különálló fémlemezekből összerótt alkotmány - a legritkább esetben húznak magukra merev fémvérteket. Kedvelik az alkar-, felkar- és lábszárvédőket, az övszerűen derékra csatolható hasvértet, a csak gyomorszájig leérő mellpáncélokat. Ezt az összeállítást nevezi a szaknyelv gladiátorvértezetnek (SFÉ:4; MGT:4, ha gladiátor viseli MGT:2).

Fegyvereik között is akad jó pár különös jószág. Például az abasziszi szigony és háló; a dzsadok félhold alakú, élezett peremű pajzsa és rövid, erősen görbe, széles pengéjű szablyája; vagy a toroni hárítótőr, aminek markolatában egy második penge rejtőzik.

Minderről bővebben a KM-edtől tudhatsz meg adatokat.

A gladiátor sok élvezetet nyújtó, és talán a legerősebb harcos kaszt. Könnyű vele játszani, és a karakternek jó az esélye arra, hogy a "balhékat" túl is élje. A sok harcot kedvelő játékosoknak ajánljuk!

FEJVADÁSZ

A **fejvadász** Ynev egyik legkülönösebb karakterkasztja. Középtájon helyezkedik el a harművész, harcos, tolvaj alkotta háromszögben. Tökéletes gyilkosok; neveltetésük minden mozzanata, kiképzésük minden egyes pillanata, egész életük ezen célt szolgálja. Ismerik és felhasználják a pusztakezes és fegyveres harcművészetet - ám csak mint a gyilkolás egyik hatékony eszközét. A rejtőzés, lopózás, falmászás mesterei; kitartóak, szívósak, gyorsak.

Szigorú és kegyetlen törvények szerint élnek, amelyek megszegéséért bal kezük levágásával, vagy életük feláldozásával fizetnek. Ha elvállalnak egy küldetést (gyilkosságot), akkor történjék bármi, azt végre kell hajtaniuk - még saját klánjuk vagy családjuk sem fékezheti meg őket többé. A sikertelenségre még haláluk sem mentség, ilyenkor a klán az elhunyt családtagjain áll bosszút.

A fejvadászok nagy családokra emlékeztető klánokba tömörülve élnek. Gyakran valóban rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A világtól visszavonultan, nyugodtan szeretik gyakorolni "tudományukat", ám olykor egész városokat hálóz be és irányít szervezetük.

Ynev négy legnagyobb fejvadász klánja jelentősen különbözik egymástól.

A gorviki **Vértestvériség** talán az egyik legősibb mind közül: hagyományait, de mindenekelőtt harcművészetét még Niaréból hozta. Azóta persze évezredek teltek el, és az eredeti klán többszáz apró nemzettségre szakadt. Megfertőzték őket a "nyugati" eszmék, levetkőztek magukról minden nemességet és tekintélytiszteletet. Azt suttogják, minden fejvadászok közül a gorvikiak a "legveszettebb kutyák". A gyilkolás számukra nem csak hogy élvezetet, de egyfajta asztrális táplálékot is jelent. Szívesen állítanak csapdát áldozataiknak, legtöbbször hátulról támadnak, és nem vetik meg a méreg használatát sem. Ugyanakkor kedvelik a nehéz feladatok je-

lentette kihívást. Nagyobb klánjaik között a mai napig fenáll egyfajta laza szövetség: vértestvériség, ám ez szinte csak arra elegendő, hogy ne ugorjanak nap mint nap egymás torkának. Hatalmuk az egész országra, de még Ynev egyes távoli, egyéb tájaira is kiterjed. Nemigen akad nagyváros, ahol ne élnének leszármazottaik. Egyes feltételezések szerint Dél-Ynev összes többi fejvadász szervezete is a Vértestvériségről egykor leszakadt, önállóvá vált klánokból alakult ki.

A toroni **Ikrek** felfogásukban és törvényeikben meglehetősen közel állnak a Vértestvériséghez. Ők azonban nem saját érdekeiket, hanem hatalmas urakat szolgálnak: Toron félelmetes hírű boszorkánymestereit. A sötét varázslók szolgálatában a klán tagjai sokféle tudásra szert tehetnek, korántsem ritkaság közöttük az olyan, aki mágikus tulajdonságú tárgyakat használ, de még az olyan sem, aki maga is képes varázsolni. Az Ikrek uraikon kívül senkinek nem engedelmeskednek, és a gyilkoláson túl gyakran a testőr szerepét is ellátják. Olthatatlan gyűlöletet éreznek ősi ellenségeik, az Északi Szövetség oldalán álló erigowi Embervadász klán irányában.

Az **Embervadászok** merőben más gondolkodású emberek (lények, teremtmények). Erigow, és azon keresztül az Északi Szövetség érdekeit szolgálják. Ők megőriztek, vagy újra alkottak egyfajta belső erkölcsi rendszert és érzéket, melyet minden tagjukba belenevelnek. Gondolkodásukban ők állnak a legközelebb a harcművészekhez. Bármily meglepő is, nem kedvelik a gyilkolást, legszívesebben szemtől szemben, becsületes küzdelemben győzik le ellenfeleiket - ami sajnos sokszor kárukra válik. Komoly kémtevékenységet folytatnak az ellenséges országokban és a szövetségesek jelentős embereinek őrzését is mindig rájuk bízzák.

A megszámlálhatatlan hercegségből álló Kráni Birodalom politikai villongásaiban mindig jelentős szerephez jutnak a fejvadászok; aligha meglepő a klánok nagy száma. Mind közül a messze leghatalmasabb a Kráni Tizenhármak irányítása alatt álló **Birodalmi Fejvadászklán.** Ebben csak a szakmát régóta űző, tapasztalt (8. TSZ feletti) fejvadászok kaphatnak helyet. Számuk is meghatározott: nyolcvan fejvadász, és húsz ún. szabad vadász (13. TSZ felett). Ez utóbbiak talán a legjobbak egész Yneven.

HARCÉRTÉK

A **fejvadászok** harcértéke nagyjából a harcosokéval egyenlő, de nem közelíti meg a gladiátorokét vagy a lovagokét. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 0, továbbá minden Tapasztalati Szinten 11 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 4-et 4-et kötelesek mind TÉ-jükre, mind VÉ-jükre osztani. Kezdeményező Értékük minden második TSZ-en 1-gyel eleve nő, akkor is, ha erre egyáltalán nem áldoznak HM-jükből.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

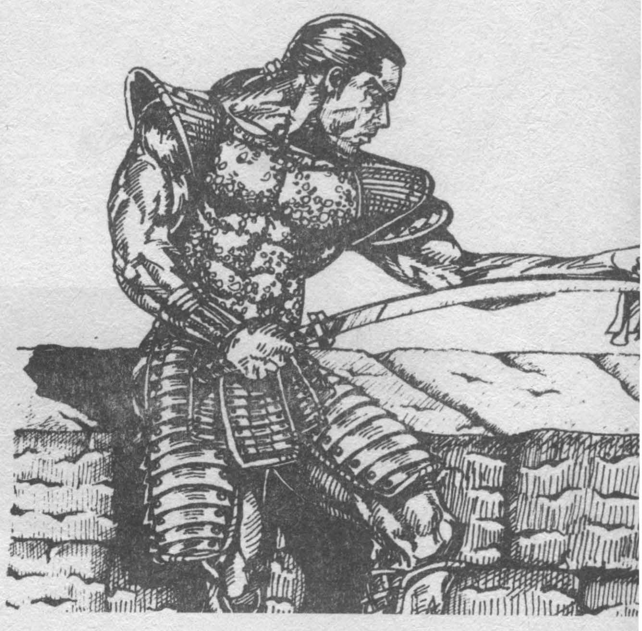
A **fejvadászok** olyan kegyetlen és kemény kiképzésen esnek át, ami bizony egészségüket is igénybe veszi. Így aztán nem örvednek különösebben magas életerőnek. A fájdalomhoz ellenben - éppen említett kíméletlen életmódjuk okán - hozzászoktak és remekül tűrik. Ép alapjuk 6 (ehhez adja a karakter az egészségének 10 feletti részét); Fp alapjuk pedig 7 (amihez a karakter Állóképességének és Akaraterejének 10 feletti része jön). Tapasztalati Szintenként a fejvadászok még K6+5 Fp-t kapnak.

KÉPZETTSÉGEK

A fejvadász meglehetősen célirányosan kiképzett harcos; nemigen jut ideje és lehetősége egyéb képzettségek elsajátítására. Sokat már 1. Tapasztalati Szinten eleve megkap, és még néhányat később. Így aztán érthető, miért kevés Képzettség Pontjainak száma: Kp alapja 3 és minden TSZ-en (már az elsőn is) további 5 Kp-val gazdálkodhat; amiből olyan képzettségeket tanul, amilyeneket csak kíván.

A fejvadászok 1. TSZ-en a következő képzettségeket kapják:

Képzettség	fok/%
ökölharc	Af
9 fegyver ismerete	Af
3 fegyver dobása	Af
pszi	Af
úszás	Af
csapdaállítás	Af
futás	Af
álcázás/álruha	Af
hátbaszúrás	Af
mászás	30%
esés	15%
ugrás	15%
lopózás	20%
rejtőzködés	25%
csapdafelfedezés	10%



A fejvadász minden Tapasztalati Szinten kap 20%-ot, amit eloszthat felsorolt hat Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 10%-ot szánhat.

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	kötelékből való szabadulás	Af
2.	ökölharc	Mf
3.	vakharc	Af
4.	nyomolvasás/eltüntetés	Af
4.	álcázás/álruha	Mf
5.	pszi	Mf
7.	vakharc	Mf
8.	kötelékből való szabadulás	Mf
9.	nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Különleges képességek

A **fejvadász** 5. szinttől kezdve képes a pszi Slan-útjának egyes diszciplináit is alkalmazni. Ilyenkor Pszihasználatának szintje egyenlő Tapasztalati Szintjével. Hogy melyek ezen diszciplínák és mikor lesznek elérhetőek számára, arról az alábbi táblázat tudósít:

TSZ	Diszciplína
5.	Tetszhalál
6.	Zavarás
6.	Testsúly változtatás
7.	Érzékelhetetlenség
9.	Jelentéktelenség

A fejvadász, ha olyan fegyverrel verekszik, melyben történetesen nem képzett, akkor sem a mindenki másra érvényes Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok sújtják, hanem annál jóval enyhébbek: KÉ:-5, TÉ:-5, VÉ:-10, CÉ:-15.

Tapasztalati Szintjével a sebzés is növekszik, amit okozni tud. Kettő szintenként eggyel. (2.TSZ +1Sp; 4.TSZ +2Sp; 6.TSZ +3Sp; és így tovább...) Ez hozzáadódik fegyvere vagy puszta ökle sebzéséhez.

Tapasztalati Szint

A **fejvadász** karakter számtalan dolgot kénytelen folyamatosan gyakorolni ahhoz, hogy fejlődhessen. Ezért nagyon lassan és nehezen lépi Tapasztalati Szintjeit. Ez a tendencia még a legmagasabb szinteken is érvényesül.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-190	1
191-400	2
401-900	3
901-1800	4
1801-3500	5
3501-7500	6
7501-15000	7
15001-30000	8
30001-60000	9
60001-110000	10
110001-160000	11
160001-220000	12

Minden további szinthez +60000 Tp kell

A Fejvadász fegyverzete

A **fejvadászok** arról híresek, hogy szinte bármely kezük ügyébe akadó fegyverrel képesek harcolni, és a kezükben a legártalmatlanabb tárgy is fegyverré válik. Ezért képzettek már 1. TSZ-en is 9 fegyver használatában, és ezért nem sújtják őket olyan keményen a Képzetlen Fegyverforgatásból származó mínuszok. A különféle fejvadász klánoknak persze megvannak a maguk különleges fegyverei. A gorvikiak tűhegyes tőröket (Ramiera KÉ:8, TÉ:17, VÉ:14, Sp:K6+1), és egy merőleges irányú markolattal is ellátott rövid kardot használnak (fejvadász kard KÉ:8, TÉ:16, VÉ:16, Sp:K6+2). Az Ikrek és az Embervadászok feltűnően rövid keresztvasú hosszú kardokat forgatnak (gyakran kettőt egyszerre, ám a balkezes valamivel rövidebb). A Kráni Birodalomban a rövid, görbe pengéjű sequor-t (KÉ:8, TÉ:13, VÉ:16, Sp:K6+2), vagy a hasonló, ám jóval hosszabb mara-sequort (KÉ:7, TÉ:16, VÉ:14, Sp:2K6+2) használják.

A fejvadászok vértezete legalább ilyen változó. A Vértestvériség tagjai kizárólag lábszár- és alkarvédőket, az Ikrek és az Embervadászok sodronyinget, a kråniak a gladiátorokéhoz hasonló, ám erősebb és vállvasakkal is ellátott vértezetet viselnek. Ezek a következő paraméterekkel bírnak:

Elnevezés	SFÉ	MGT
lábszár-, alkarvédő*	-	-
sodronying	3	-
kráni vért	5	2

* a lábszár- és alkarvédő +15-öt ad viselője VÉ-jére.

A táblázat adatai kizárólag akkor érvényesek, ha a vérteket erre kiképzett fejvadászok viselik. Egyéb esetben jóval kedvezőtlenebbek!

A Játékos Karakter által megszemélyesített fejvadász általában már nem tagja egyetlen klánnak sem, hiszen abban az esetben nemigen lenne képes kalandozni. Hogy miként és miért vált függetlenné, azt a KM-nek és a játékosnak együtt kell kigondolnia. Az indok lehet kitaszíttatás, szökés, a klán kihalása, stb...

A fejvadász nem kezdő játékosoknak való karakter. Szerteágazó Képzettségei, különösképp Slan diszciplinái, a játék alapos ismeretét követelik. Nem könnyíti meg a játékos helyzetét a fejvadászok már ismertetett kegyetlen jelleme, és klánjaik szigorú belső törvényei sem. Mindezek ismeretében a fejvadász karaktert csak tapasztalt, a játékban leginkább a harcot kedvelő, és erkölcsi kitételektől mentes játékosoknak ajánljuk!

LOVAG

A **lovagok** azon nemesi származású harcosok, akiket gyermekkoruktól fogva a kaszt megkövetelte kívánalmaknak megfelelően neveltek. Olykor persze az is előfordul, hogy uralkodók, főnemesek - olyanok akik bírnak e joggal - lovaggá ütnek embereket, akik szerintük érdemesek erre. Fontos azonban megjegyezni, hogy az efféle lovagok csak rangjukban tartoznak a kaszthoz, képzettségeikben nem. Hosszas átnevelés múltán válhatnak csak annak igazi tagjaivá.

Ynev bármely vidékéről esik is szó, a híres lovagi neveltetés mindenütt közel ugyanazt jelenti. Magában foglalja az udvariasságot, valamely kevéske műveltséget, a nehézfegyverzetű harcmodort, és a tájegységenként változó lovagi erkölcsöt.

A lovagi erkölcs meglehetősen tágan értelmezhető fogalom, és még így sem minden lovag érzi magára nézve kötelezőnek. Ám az efféle alakokat és rendeket a valódi lovagok meglehetősen lenézik. A lovagi erkölcs megköveteli az eltökéltséget, feltétlen hűséget egy eszme vagy legalábbis egy hűbérúr irányában, a tántoríthatatlan bátorságot, az ellenfél becsülését, az adott szó betartását, a barátok szeretetét.

A lovagok olykor tornákat vívnak egymással, ahol hitük, uruk becsületét és hírét igyekeznek öregbíteni, megőrizni. Ha viszályba, nézeteltérésbe keverednek, párviadalra hívják ki egymást; ahol kötött szabályok szerint mérik össze fegyverük erejét.

Ynev világán számtalan kisebb-nagyobb lovagrend létezik. A legnépesebb talán a *Viadomói Oroszlánszív Lovagrend.* A szervezet az egész világra kiterjedő rendház hálózattal rendelkezik, melynek központja az istenek háta mögötti hegyekben emelkedő óriási vár, Viadomo. Az erődítés eredetileg a hágó védelmére épült, célja a nomád hordák megfékezése, a civilizált világ megóvása volt. A rend lovagjai és paplovagjai Dreinának, a Hatalom Istennőjének szolgálatában élik életüket. Céljuk a Pyarroni egyház és vallás védelme, világméretű hatalmának és elsőségének megóvása. A jogrend, a törvény őrei; küldetésüknek tekintik a jogtalan cselekedetek megakadályozását, ám bosszúhadjáratokat szinte soha nem indítanak, mondván az Uwell lovagjainak feladata. Az Oroszlánszív Lovagrend színe a bíbor és az arany, jelképe a két hátsó lábára emelkedő oroszlán. A rendet paplovagok irányítják.

A *Feketerendek* szintén világméretű hálózattal bíró lovagrend. Központjuk Shadon Birodalom legeldugottabb tartományában a Felföldön rejtőzik; pontos helyét a titok leple fedi. A Feketerendeket a világ legtöbb táján üldözik, tekintve, hogy Ranagolt tisztelik istenükként, erős szálak fűzik őket Kránhoz, valamint olykor véres emberirtásokat rendeznek. Ezen vadászatok éjjel folynak, a válogatási szempont pedig igen egyszerű: a kiemelkedett emberek érdemesek az életre, a többiek halál fiai. A Feketerendek lovagjai általában művelt, intelligens emberek, gyakran - mintegy mellesleg - ismert művészek. Legtöbbjük kettős életet él, és rendtagságát titokban tartja. A Feketerendiek színe a fekete és az arany, néha némi bíborral élénkítve. Jelük az adott rendháztól függően változó, de gyakran visszaköszönő figura a rakull-madár. A rend nagymestere, Dequator Marses, amellet, hogy a világ egyik legveszedelmesebb harcosa, bölcsekkel vetekedő műveltséggel bír, és az elmúlt századok legnagyobb költőjének tartják. Világi álarcáról - a néhány beavatott kivételével - kevesen tudnak bármit is.

A shadoni lovagrendek mind Domvikot tisztelik istenükként. A becsületet, a hitet, a gyengék védelmét, a nők csodálatát tartják a lovagi erkölcs tartóoszlopainak. Segítik a szegényeket, és vakmerőséggel vetekedő bátorsággal állnak ki az igazság mellett. A birodalom területén számtalan rendjük létezik, melyek kevés kivételtől eltekintve három különböző urat szolgálnak. Ezek egyike a Király, másika a Királyi Hercegi Család, a harmadik pedig az Egyház. A királyi lovagren-



dek színe a kék és az arany, a messze leghíresebb közülük a tizenöt fős *Királyi Testőrség* (16. szint felett), a legnépesebb pedig a *Kék Pajzsos* lovagrend. A Királyi Hercegi Családot tisztelő rendek kék és ezüst színeket hordoznak lobogóikon, és a legismertebb közülük a *Liliomtőr Lovagrend.* Az egyházi lovagrendek színe a vörös és az arany, jelképük a kard. A legnevesebb efféle lovagrend a tíz tagot számláló *Angyali Testőrség* (20. szint felett; ők azonban mind paplovagok), a legelterjedtebb pedig a számtalan rendházzal rendelkező *Isten Kardja* lovagrend. Ez utóbbi egyben Shadon legnagyobb lovagrendje is.

Az *Erigowi Krad Lovagrend* Ynev legnagyobb északi központú lovagrendje. A pyarroni vallás elterjedése után Erigow lett Észak kultúrális fővárosa. Nem csoda hát, hogy a legnagyobb és legősibb lovagrend is itt emelt magának fellegvárat. Tagjai között egyenlő arányban találunk lovagokat és paplovagokat. Mindükre szigorú igazságosság és kiemelkedő műveltség jellemző. A Rend nagymestere mindenkor az Erigowi uralkodóherceg, aki egyben Vörös Hadúr is. Rendházaik sora behálózza az egész Északi Szövetséget, felvételt nyerni tagjaik közé igazi megtiszteltetés és minden északi nemes vágya.

A Erigowi Krad Rend megalakulása óta a pyarroni hit védelmezője északon, állandó háborúságban áll Toron hadura-ival, és a *Kard Testvériség* lovagjaival. Létszámuk igen változó, mert a rendtagság nem örökölhető: csak olyan lovagok kerülhetnek a Rend soraiba, akik bizonyítottak és teljesítették a Rend főtanácsának valamely küldetését. A kérelmező alkalmasságát maga a nagymester dönti el, s bizony sokakat visszautasítottak már. Az Erigowi Krad lovagok nem egyéni hőstetteikkel vívták ki hírnevüket, hanem hihetetlen fegyelmezetségükkel, kiválló taktikai érzékükkel és félelmet nem ismerő - már-már makacssággal határos - bátorságukkal. Csapataik nemegyszer arattak fényes diadalt sokszoros túlerővel szemben is, aranykörrel ékített, vörös-fehér sávos lobogójuk mindahányszor rettegést ébreszt ellenségeikben.

A *Kard Testvériség* a p.sz. XXIII században alapított lovagrend, amely védasszonyául Orwellát választotta, s célul tűzte ki a Rettenet Asszonya visszatértének előkészítését. A Pyarroni Paktum miatt, amely tiltja az emberáldozó vallások gyakorlását, Pyarron feldúlásáig csak Gro-Ugonban, illetve (titokban) Toronban és a Városállamokban tevékenykedtek. Mára Gro-Ugon uralkodó rétegévé, ezzel Észak-Ynev egyik meghatározó politikai tényezőjévé nőtték ki magukat. Székhelyük Reagban található, jelképük a földbe szúrt kard. Félelmet nem ismerő, fanatikus harcos és paplovagok kerülnek ki soraikból, a lovagi erkölcsöket azonban sajátos felfogás szerint alkalmazzák. A Rend hierarchiáját tisztelik, s általában betartják, ám úgy gondolják, harc közben, háborúban semmiféle szabály nem köti őket, csupán az, hogy győzzenek. Előszeretettel használnak mérgeket, nem vetik meg a számszeríjat és kitűnően bánnak a dobótőrökkel. A hazugság nem elítélendő jellemhiba számukra - csupán eszköz, amit mindig használnak, ha szükségét látják. Adott szavukat azonban betartják, s noha nem könnyű felismerni, mikor esküsznek komolyan, mikor megtévesztésből, egy bizonyos: istennőjüket Orwellát olyannyira tisztelik, hogy ha rá tesznek fogadalmat, azt később sem másítják meg. Egyébiránt kedvenc szavajárásuk: - Mindig csak az utolsó szavam számít! A Kard Testvérisége meglehetősen népes rend, tagjai közt olyanokra is akadhatunk, akik elsajátították a boszorkánymágia titkait. Páncéljaikat könnyű felismerni, a rend ezen tagjai kivétel nélkül mind, csillogó ezüstszín teljesvértezetet viselnek. Színük az ezüst, a fekete és a sárga. Jelmondatuk: A kegyetlenség félelmet szül, a félelem hatalmat!

Gorvik öt egymással viszálykodó tartományában se szeri, se száma a kisebb-nagyobb lovagrendeknek. Sok közülük rablólovagok bandája, némelyik világi urakat szolgál, vagy saját jól felfogott érdekét, ám legtöbbjük mégis valamely vallási irányzatot. Ezeket nem istenük kiléte különbözteti meg egymástól - hiszen az minden esetben Ranagol -, hanem a vallási tanok értelmezése. Így bizony gyakran keverednek véres harcokba egymással. Két leghíresebb gorviki rend a *Warviki Radovikánus Lovagrend,* és a világi érdekeltségű *Marico con Rabora* lovagrend. Ez utóbbi különös harcmodoráról nevezetes: tagjai veszedelmes fegyverként forgatják élezett peremű pajzsaikat is.

Különleges rend a pyarroni *Aranykör Lovagrend.* Tagjai általában paplovagok, de akadnak közöttük egyszerű lovagok is. Ők mind végtelenül művelt, tanult emberek. A rend célja, hogy a világ minden tájáról egybegyűjtse és feldolgozza a tudást, az ismereteket. Tagjai mindent elkövetnek, hogy minél szélesebb körű tapasztalatokat szerezzenek Ynev legtávolabbi tájairól is. Életük egyetlen óriási küldetés, melynek során olykor visszatérnek valamelyik rendházukba, hogy elbeszéljék tudósaiknak a tapasztalataikat. Színük a fehér és az arany; jelképük aranyban pompázó gyűrű. Ezt viselik mind hófehér pajzsukon, mind azonos színű, hosszú köpönyegük hátán. Kedvelik a hatalmas, fehér méneket. Nagymesterük a Krad kegyelméméből több ezer esztendős Elorand a város pusztulásalor vesztette életét a Kráni Tizenhármakkal vívott varázspárbajben. Annak idején Ó-Pyarron megalapításakor ő tette le a rend központjának, a Fellegvárnak alapköveit is. A város pusztulása után az Aranykör Lovagrend a Larmaron hegységben felépített sasfészkébe húzódott vissza, és azóta sem választott magának új nagymestert.

Akadnak persze úgynevezett kóborlovagok is, akik nem tartoznak egyetlen rendhez sem, mi több, olykor tán még házuk, házuk sincs. Ők általában elszegényedett nemesi családok ivadékai, akik vagy kardjuk szolgálatba adásával igyekszenek pénzt gyűjteni, vagy urat, rendet keresnek maguknak, melynek nézetei megegyeznek saját felfogásukkal. A kóborlovagok általában szegények és fiatalemberek.

Harcérték

A **lovagok** a leghatékonyabb harcosok minden Harcos főkasztba tartozó karakter közül. Harcértékük a gladiátorokéval egyenlő, ám ők súlyos páncélok védelmébe húzódnak, így jóval nehezebb feladat megsebezni és legyőzni őket. Ezenfelül pedig a világi életben is sokkal inkább megállják a helyüket, mint az arénákhoz szokott bajnokok. A lovag KÉ alapja 5, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75 és CÉ-alapja nincs. Harcérték Módosítója szintenként 12, amit tetszés szerint eloszthat KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je között. Két szabályt kell pusztán követnie: TÉ-je és VÉ-je növelésére minden TSZ-en

5-öt 5-öt áldoznia kell; valamint, CÉ-jére nem adhat pontot. A lovagok ugyanis neveltetésüknél fogva megvetik a célzófegyvereket, sőt, gyakran még a hajítófegyvereket is. Ez utóbbit tekintve persze akadnak kivételek, mint például a lovagkardot is remekül célbadobó Deva Morrola rend tagjai.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **lovagok** életerő és fájdalomtűrés tekintetében is a legjobbak közé számítanak. Neveltetésük során nemigen szenvednek hiányt semmiben, mindenből a legjobbat kapják. Így aztán életerejük kimagasló, és a fájdalmat, fogösszeszorítva ugyan, de dacosan tűrik. A lovag karakter Ép alapja 7, Fp alapja pedig 6, amihez Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp járul, már 1. szinten is.

KÉPZETTSÉGEK

A **lovagi** neveltetés sok mindent magában foglal, amire a karakternek szüksége van ahhoz, hogy lovaggá legyen. Így a lovagok meglehetősen sok képzettséget kapnak meg anélkül, hogy ezért cserébe Képzettség Pontokat kellene áldozniuk. Ugyanakkor azonban nemigen marad idejük egyéb tudományok és ismeretek elsajátítására, s ezért kevés Kp-ban részesülnek. Kp alapjuk 4, és ehhez szintenként (már az elsőn is) még 7 adható.

A lovag karakter 1. TSz-en a következő képzettségekkel bír:

Képzettség	fok/%
nehézvértviselet	Af
pajzshasználat	Af
5 fegyver használata	Af
fegyverismeret	Af
hadvezetés	Af
etikett	Af
lovaglás	Mf
4 nyelvtudás	Af 4.2.2.2.
írás/olvasás	Af
heraldika	Af

Azután pedig:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	heraldika	Mf
4.	pajzshasználat	Mf
4.	pszi	Af
4.	sebgyógyítás	Af
5.	1 fegyver használata	Mf
8.	nehézvértviselet	Mf
9.	hadvezetés	Mf
12.	pszi	Mf

A lovagok attól függően, hogy melyik rendből származnak, még kaphatnak bizonyos egyéb képzettségeket is. Olyanokat, melyek nélkül a választott rendnek nem lehetnének tagjai. Például az említett Marico con Rabora lovagrendből származó karakter már 1. TSZ-en is Mesterfokú Pajzshasználattal bír; az Aranykör Lovagrend lovagjai jóval több alapfokú tudományos képzettséget kell hogy kapjanak. Ezek kiosztásáról a KM rendelkezik.

TAPASZTALATI SZINT

A lovagok eleinte (alacsony szinten) nehezen és lassan lépik meg Tapasztalati Szintjeiket. Azután (4. szint elérésével) egyre könyebben és könyebben jutnak feljebb.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-180	1
181-370	2
371-800	3
801-1650	4
1651-3200	5
3201-6400	6
6401-12000	7
12001-25000	8
25001-45000	9
45001-65000	10
65001-90000	11
90001-110000	12

Minden további szinthez +35000 Tp kell

A LOVAG FEGYVERTÁRA

A **lovagi** élet megköveteli a súlyos vértek viseletét. A mellvért, de leginkább a fél- vagy teljes vértezet hordását. Ehhez mértek a fegyvereik is: a lovagkard, a pallos, a kopja, a csatabárd. Gyakran használnak pajzsokat, melyek mérete és formája a lovagrendtől ill. a körülményektől függ. A lovagok külön fegyvertárral bírnak a kalandozás, a háború, a viadalok idején. Még ünnepi alkalmakra is gyakran fémvértezetet öltenek, ez az úgynevezett díszpáncél.

A LOVAGI TORNA

E**gyes nagyurak**, lovagrengek bizonyos alkalmakból összehívják a környék lovagjait és rendjeit, hogy azok fegyveres viadalokon mérjék össze erejüket. Ezt nevezzük lovagi tornának. Bizonyos vonásaiban hasonló ez a gladiátor viadalokhoz, ám célja nem annyira a közönség szórakoztatása, hanem a harc maga. Pontosabban az, hogy a lovagok sorából kiváljék a legkülönb.

Az alkalom lehet családi, rendi, nemzeti ünnep, emlékezés valamely eseményre vagy személyre, netán nem több, mint a versengés vágya. Hetek, hónapok alatt gyűlnek össze a legjobbak a meghatározott helyre, ami általában egy vár vagy város menti mező. Itt felállítják sátraikat, és - hacsak

nem kaptak meghívást valamely környékbeli urasághoz - ott is hálnak a torna kezdetéig. A ponyva mellé tűzött kopjával, és azon lobogó címeres zászlajukkal kell jelezniük, hogy részt vesznek a viadalon.

Ahány tája csak akad Ynevnek, annyiféle tornaszabályt ismernek. A legelterjedtebb mégis a Shadoni Tornarend. A legnagyobb viadalokat, különösen azokat, melyekre a világ minden tájáról érkeznek bajnokok, e szerint rendezik. A Shadoni Tornarend három alapvető szabályt ismer:

Kikürtölés:

Kikürtölést csak veretlen és már legalább egy alkalommal győztes lovag hajthat végre. A Kikürtöléssel a lovag vetélytársai tudtául adja, hogy veretlensége jogán igényt tart a Torna Bajnoka címre. Ha egy órán belül senki nem hívja ki, akkor bajnokká nyílváníttatik. Egyszerre mindig csak egyetlen Kikürtölés lehet érvényben, és minden egyes párviadal végeztével érvényét veszti. Az új Kikürtölésben azonban elsőbbségi jogot élvez az a lovag, aki az előzőt elrendelte - feltéve persze ha továbbra is veretlen.

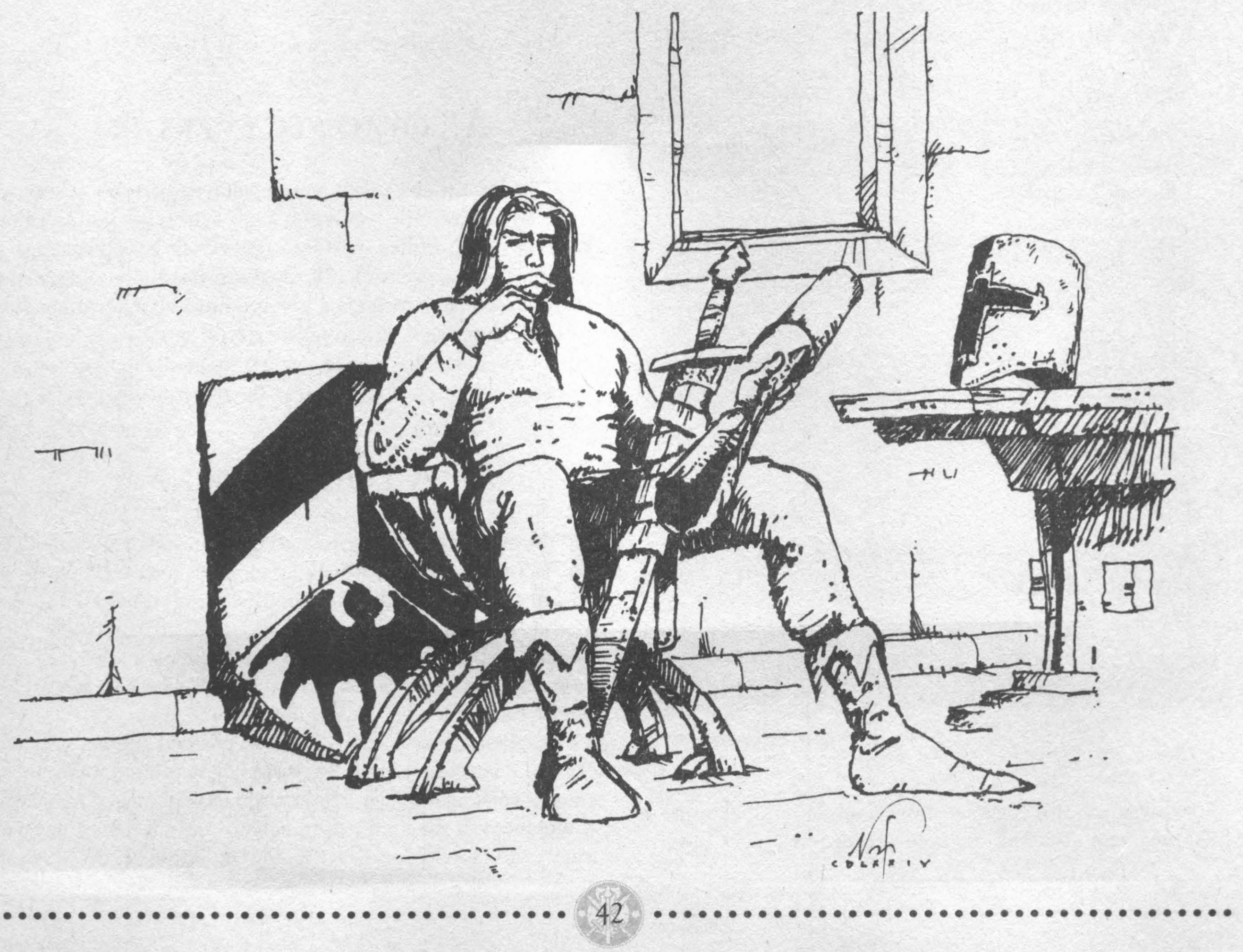
Kihívás

Minden, a tornán résztvevő lovagnak jogában áll kihívni bármely, a tornán résztvevő másik lovagot. Ezen szándékát apródja köteles bejelenteni kiszemelt ellenfele apródjának. A Kihívást illik elfogadni, és csak nyomós indokkal lehet visszautasítani; a kihívó ekkor élhet Visszahívási jogával. Az elfogadott kihívást a felek apródjai kötelesek jelenteni a tornabizottságnak, amely elhelyezi azt a párviadalok rendjében. A tornán egyszer már vesztes lovag kihívását megengedett, sőt szokás visszautasítani; ha azonban mégis elfogadtatik és a korábbi vesztes ezúttal diadalt arat, újból veretlennek minősül, visszanyeri minden jogát, még a Kikürtöltetéshez valót is. Vert lovag azonban saját színeiből valóval nem vívhat.

Visszahívás

A visszautasított kihívó kötelezheti a visszautasítót, hogy amint belép a viadalba, első kihívását a visszautasítotthoz intézze. A Visszahívások sorrendjében a visszautasított Kihívások rendje követendő. Az elfogadott Visszahívás semmibe vétele komoly illetlenség, de a Visszahívás elutasítása bizonyos körülmények között megengedett.

A lovag az egyik legtöbb élvezetet és szórakozást nyújtó karakterkaszt. Kiválló harcos, úri körökben is megállja a helyét és nemesi rangja révén jó néhány kedvezményben részesül. Olyan játékosoknak ajánljuk, akik szívesen vállalják magukra az igazság bajnokának szerepét, akik kedvelik a virtust és a hosszú, hősies küzdelmeket.





A **bárdnak** immár nem volt kétsége afelől, hogy ez az alak a vérére szomjazik. Nyilván észrevett valamit, és ehhez nem is kellett különösebben szemesnek lennie: a lány szinte kérkedett a hazavezető úton történtekkel. Ő, a büszke ilanori lesz kénytelen valamiképp helyrehozni a dolgot, ha csak annyi időre is, míg bérével a zsebében békén odébbáll.

részlet Wayne Chapman *A halál havában* c. regényéből

SZERENCSEVADÁSZ

FŐKASZT

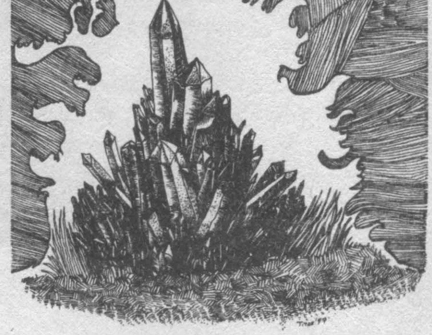
- Tolvaj
- Bárd

A **Szerencsevadászok állandó** megélhetéssel nem rendelkező, általában ügyeskedésből, mások befolyásolásából és átveréséből megélő alakok. Vonzzák őket a nagyvárosok, akár éji rovarokat a fáklyafény. A tömegben találják meg számításukat, és ott tudnak legsikeresebben eltűnni haragosaik szeme elől. Ez a tömeg persze nem minden esetben az utcák söpredéke, sőt, gyakran főnemesi udvarok seregléte.

A Szerencsevadászok tán még a papoknál is ügyesebben forgatják a szót; ámbár ők ezt kizárólag arra használják fel, hogy lyukat beszéljenek hallgatóságuk hasába, pénzt, megélhetést csaljanak ki maguk részére, vagy hogy kivágják magukat a veszélyes helyzetekből. A hétköznapi munkát nemigen kedvelik, inkább mások kenyeréből szeretnek törni maguknak.

Legtöbbször meggyőző külsejű, nagyvilági alakok - hisz oly távol esnek az egyszerű zsebtolvajoktól, mint egy Krad-lovag a keleti barbároktól. Pénzük általában akad elég, de mivel a könnyű életet kedvelik, hamar elverik lakomákra, nőkre és más léhaságokra.

A Szerencsevadászok közepes harcosok, ám mindenkinél jártasabbak az alvilági képzettségekben. Sokkal inkább ügyességükre - a bárdok mágikus képességeikre - hagyatkoznak, mintsem testi erejükre. Mindenhez értenek valamennyire, de semmihez igazán, mégis úgy állítják be magukat, mintha legalábbis tudósok, bölcsek lennének.



A M.A.G.U.S. kétféle Szerencsevadász alkasztot ismer: a tolvajt és a bárdot. Az ide tartozó karakterek képességeit a következő táblázat alapján kell kidobni.

Szerencsevadász főkaszt karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Tolvaj	Bárd
Erő	3k6(*2x*)	k10+8
Állóképesség	3k6(*2x*)	2k6+6
Gyorsaság	k10+8+*kf*	k10+8+*kf*
Ügyesség	k6+12+*kf*	k10+8
Egészség	3k6(*2x*)	2k6+6
Szépség	2k6+6	k6+12+*kf*
Intelligencia	2k6+6	k10+8(*2x*)
Akaraterő	3k6	2k6+6
Asztrál	3k6(*2x*)	k10+8

(*2x*) - a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredménye számít
+*kf* - különleges felkészítés

A Szerencsevadász alkasztok tagjainak értékeinek és pontjainak kiszámításához a következő táblázat nyújt segítséget.

Szerencsevadász főkaszt karakteralkotás II. táblázat

	Tolvaj	Bárd
KÉ	8	10
TÉ	17	20
VÉ	72	75
CÉ	10	10
HM/Szint	6(1)	9(2)
Kp alap	8	4
Kp/Szint	10	6
Ép alap	4	5
Fp alap	5	6
Fp/Szint	k6+3	k6+3

TOLVAJ

A **tolvajok** meglehetősen laza erkölcsű, nem kifejezetten törvénytisztelő emberek. Abból élnek, amit másoktól elvesznek. Akadnak köztük rablók, zsebmetszők, besurranók és szélhámosok, de más kis- és nagystílű gazemberek is. A képzett tolvaj kasztú karakter mindezen "mesterségekben" járatos.

A tolvajok rendszerint klánokba tömörülnek, ám akad közöttük magányos farkas is. A tolvaj karakterek effélék, illetve olyanok, akik meglehetősen függetlenül képesek dolgozni a szervezettől, melynek tagjaivá szegődtek. A képzett tolvaj megbecsült tagja bármely klánnak; annak hatalmi felépítésében valahol középtájon kap helyet. Alatta tanoncok tömegei, piti alakok sokasága szolgál, míg felette nagystílű gonosztevők, olykor bizony magas társadalmi ranggal bíró személyek találhatók.

A tolvajklánok száma szerte Yneven több százra tehető. Némelyikben bizony több száz vagy több ezer ember lel jobb-rosszabb megélhetésre, munkára, védelemre. Előmeneteli lehetőségeik valósággal lenyűgözőek: idővel akár tolvajherceggé emelkedhetnek a rangsorban. Nem csoda hát, ha az utcák neveltjei, a nincstelen városi családok gyermekei előbb-utóbb valamelyik tolvajklán kebelén kötnek ki.

A tolvajklánok, ellentétben a fejvadász szervezetekkel, a városokban, a sűrűn lakott helyeken székelnek. Legtöbbjük egyetlen városban működik, ám némelyik egész országrészekre, netán a teljes országra is kiterjeszti befolyását. Világméretű azonban csak kettő akad: a *Szürkecsuklyások* és a *Kobrák* alvilági rendje.

A Szürkecsuklyásoké több tízezer tagot számáló klán. Tagjai nem kizárólag tolvajok, akadnak közöttük harcosok, boszorkánymesterek, de még varázslók is. A szervezet felső vezetéséről keveset tudni, de azt beszélik mind egy szálig nemesurak, köztük nem egy grófi, bárói ranggal bír. A klán központja Shadon városban található, ami egyébként híres közbiztonságáról. A Szürkecsuklyások kizárólag tehetős emberek javainak eltulajdonításával foglalkoznak, a szegények teljes sérthetetlenséget élveznek előttük. Rabolnak utcán, zsebmetszenek, zsarolnak, besurrannak, szélhámoskodnak, de ritkán folyamodnak erőszakhoz, és még ritkábban ölnek. Számtalan, hozzájuk csak lazán kötődő tolvaj tagjuk van, akik "bevételeik" egy részének leadásával a klán védelmét élvezik a világ szinte minden táján. Amire bizony szükség is van, tekintve, hogy a Szürkecsuklyásoknak meglehetősen sok ellenségük akad. Más, rivális tolvajklánok ezek, akik vagy irigylik hatalmukat, vagy megvetik békés módszereiket. Legbőszebb ellenségeik a toroni Kobrák. A két klán között kibékíthetetlen ellentét feszül, melynek alapja a a módszerek különbözősége. A Szürkecsuklyások egyszerű gyilkosoknak tartják a Kobrákat, azok pedig gyáva, anyámasszony katonájának tekintik a Szürkecsuklyásokat. Küzdelmük időtlen idők óta tart, és alighanem csak az ismert civilizációk alkonyán fog véget érni, ámbár...

Ki tudhatja...?

A Kobrák Észak-Ynev legnagyobb és legbefolyásosabb tolvajklánja. Ez - ahogyan egymás közt hívják magukat - a Család. Székhelye Toron fővárosában, Shulurban található a híresztelések szerint, ám pontos adatokkal az Északi Szövetség hírszerzése sem rendelkezik. Mondják még, hogy a Család feje, a tolvajkirály befolyásos toroni főúr, ám a gyanúsítgatásoknak hamar véget vetett néhány kiváncsi katonatiszt halála. Toronban - de Abasziszban és a környező városállamokban is - a tényleges hatalom ennek a tolvajklánnak a kezében van. Nincs azonban Ynevnek egyetlen olyan birodalma, városa, ahol ne lennének valamilyen módon érdekelve a Kobrák. Olykor a tisztesség látszatát próbálják megőrizni, máskor azonban erre sem ügyelnek: külön hadsereget, kémszolgálatot tartanak fenn, saját törvényeket alkotnak, melyek betartását kíméletlen eszközökkel vigyázzák. A tolvajokon kívül - akik közt zsebtolvajoktól kezdve egészen a rablógyilkosokig minden fajtát megtalálhatunk -, rabszolgakereskedőket, koldusokat, szemfényvesztőket, kábítószerkereskedőket

és bérgyilkosokat foglalkoztatnak. A városokban védelmi pénzeket szednek, olykor maguktól a város uraitól, megint máskor a gazdag kereskedőktől, de fenntartanak játékbarlangokat, mulatóhelyeket is. Iskoláikban a tolvajmesterség minden csínját-bínját oktatják, de az igazán szerencsés tanulók valamely híres egyetemre kerülnek politikát, uralkodást és gazdaságtant tanulni.

A Kobrák kegyetlenségükről hírhedettek (no és arról, hogy sosem bocsátanak meg), mégis sok szabadúszó tolvaj és más szerencsevadász csatlakozik hozzájuk évről évre, hisz a külső tagoknak - mindazoknak, akiket nem a Család nevelt - csupán a bevétel 25 százalékát kell beszolgáltatniuk. Ezért cserébe védelmet élveznek a törvénnyel és más klánok tagjaival szemben, sőt, gyakran még ötleteket is kapnak. A belső tagok - akik, a Családban születtek és nevelkedtek - teljes bevételüket leadják cserébe fizetésükért, ráadásul fényes jómódot és számtalan kedvezményt élveznek. A Kobrák befolyásától csak az Északi Szövetség államai mentesek, noha, ezt kár is lenne tagadni, ott is megtalálhatóak szép számmal a Család emberei és üzleti érdekeltségei.

Harcérték

A **tolvajok** általában ügyes, fürge emberek, akik nem elsősorban testi erejükről hírhedettek. Sokkal inkább szeretnek észrevétlenek maradni: ha tehetik, elkerülik a nyílt harcot. Harcértékük meglehetősen alacsony: KÉ alapjuk 8, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72 és CÉ alapjuk 10; továbbá minden Tapasztalati Szinten 6 Harcérték Módosítót kapnak, amit szétoszthatnak KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között. TÉ-jükre és VÉ-jükre azonban minden TSZ-en kötelesek 1-et 1-et tenni. Kezdeményező Értékük (KÉ) minden Tapasztalati Szinten 1-gyel növekszik, akkor is, ha erre külön nem áldoznak Harcérték Módosítójukból.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **tolvajok** életerő tekintetében meglehetősen gyengén, fájdalomtűrésben pedig közepesen állnak. Ép alapjuk 4, Fp alapjuk 5, amihez Tapasztalati Szintenként még K6+3 Fp járul.

Képzettségek

A **tolvaj** számtalan képzettséget köteles elsajátítani ahhoz, hogy valóban tolvajnak számítson. Bár ez rengeteg energiáját és idejét leköti, sok egyebet is megtanulhat, hiszen ő nem a harcértékéből vagy a varázslataiból, hanem a képzettségeiből él. Ezért azon túl, hogy egy sor hasznos dolgot eleve megkap, Képzettség Pontjainak száma is magas. Kp alapja 8, és ehhez TSZ-enként (1. szinten is) további 10 járul.

A tolvaj karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
2 fegyverhasználat	Af
fegyverdobás	Af
3 nyelvtudás	Af 3. 2. 2.
értékbecslés	Af
kocsmai verekedés	Af
mászás	45% *
esés	15% *
zárnyitás	25%*
ugrás	10% *
lopózás	30% *
rejtőzködés	15% *
kötéltánc	25% *
zsebmetszés	35% *
csapdafelfedezés	25% *
titkosajtó keresés	15% *

* *A tolvaj minden Tapasztalati Szinten 62%-ot kap, amit eloszthat a felsorolt tíz Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15%-ot szánhat.*



A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	kötelékből szabadulás	Af
3.	csomózás	Af
3.	hátbaszúrás	Af
4.	kocsmai verekedés	Mf
5.	fegyverdobás	Mf

Tapasztalati Szint (TSZ)

A **tolvajok** alacsony TSZ-en könnyen léphetnek magasabb Tapasztalati Szintre. Ez az előrejutás igazán gyorsan 5. szintig folyik így, aztán némileg nehezül, majd 8. szint után kifejezetten nehézkessé válik.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-100	1
101-202	2
203-400	3
401-802	4
803-1700	5
1701-4500	6
4501-9000	7
9001-22000	8
22001-46500	9
46501-68500	10
68501-88000	11
98001-131500	12

Minden további szinthez +33500 Tp kell

A tolvaj fegyvertára

A **tolvajok** ezernyi különféle fegyvert viselnek és használnak. Ezek talán egyetlen közös vonása az, hogy mind könnyűek, rövidek, fürge mozdulatokkal forgathatók. Tipikus példa a tőr, a rövid kard. A tolvajok kedvelik célbadobni a fegyvereiket, legyen az tőr, hajítótőr, hajítócsillag, netán maga a rövid kard. Ha távolról igyekszenek eltenni valakit láb alól, kurta, apró íjakat használnak, vagy kézi nyílpuskákat. Ez utóbbiak közül különösen kedveltek körükben a méregdrága, többlövetű kahrei gyártmányok.

A tolvajok általában nem öltenek páncélt. Ha mégis megteszik, olyat választanak, ami a legkevésbé akadályozza őket a mozgásban, és a legkisebb zajt üti, ha valaminek nekicsapódik. Ez a leggyakrabban rejtve viselt lánc- avagy sodronyinget, de elsősorban bőrvértet jelent.

A tolvaj karaktert a M.A.G.U.S.-ban már némileg járatos játékosoknak ajánljuk. Közülük is olyanoknak, akik nem elsősorban a hősies harcot részesítik előnyben, hanem az ügyeskedést, a ravaszságot - és a túlélést, bármi áron. Az ismert szólás akár a mottójuk is lehetne: "Többet ésszel, mint erővel!"

Bárd

A **bárdok** a Szerencsevadászok közt leginkább a nagystílű gazemberek csoportjába sorolhatóak. Kiválóan forgatják a fegyvert és a szót, ismerik mind a mágia, mind az asszonyszívek titkait; dalaik és hajítótőreik ritkán vétik el a célt. A tolvajokhoz hasonlóan nem a maguk, hanem mások vagyonából élnek, csak éppen méltóságon alulinak találják, hogy jelentéktelen ügyekben csússzanak-másszanak, lopakodjanak. Ők inkább beférkőznek a "magasabb körök", a tehetős vagy főrangú asszonyok bizalmába; zenélnek, dalolnak, varázsolnak, olykor egyéb szolgálatokat is tesznek - majd egy reggel meglépnek a családi vagyonnal.

A bárdok általában elszegényedett nemesi családok sarjai, netán erkölcs nélkül nevelt úrfiak. Ritkán tömörülnek csoportba, legtöbbször a maguk ügyeiben járnak. Ha néhányan mégis összeállnak, akkor minden bizonnyal valami nagy zsiványság készül a környéken.

Számtalan különös figura gyakorolja e mesterséget szerte a kontinensen, ám a muzsikás világcsavargók beállítottságuk szerint két alaptípusba sorolhatók.

A "klasszikus" bárdok, az énekmondók hazája Ilanor és Yllinor. Tekintve, hogy a két, egymástól távoli országot közös tőről fakadó nép lakja, a szokások számos rokon vonást mutatnak. Ilanor és Yllinor bárdjai a tábortüzek, a hadi utak, inkább a virtus, semmint a léhaság dalnokai, s bár számtalan közöttük az utolérhetetlenül tehetséges és képzett énekes, az igazán virtuóz muzsikus ritka, mint a fehér holló. Az ilanori és yllinori bárdok, népük összes fegyverforgató fiához hasonlóan remek íjászok és talán még ennél is kitűnőbb lovasok. Suttogják, egyfajta - talán mágikus - testvéri kötelék fűzi össze őket: Ynev majd' minden táján készek megvédelmezni bajba jutott társukat, s ha ez már nem lehetséges, kíméletlen bosszút állnak érte. Szótárukban kiemelt jelentőséggel bír ez a szó: hazaszeretet.

Az erigowi, ereni bárdok a magas, a nemesi körök kifinomult hallással bíró közönségének dalnokai. Az éneklés és zenélés művészetét zsenge koruktól tanulják, és tudományos alapossággal gyakorolják. Széptevőnek, párbajhősnek és szeretőnek egyként megteszik, emelkedett ízlésükhöz és életmódjukhoz azonban gyakorta társul közömbösség, erkölcstelenség, a művészsors felett érzett - titkolt vagy nyíltan vallott - világfájdalom. Nem kötődnek szorosabban egyetlen államhoz sem: egész Ynev, sőt, talán az egész Elsődleges Anyagi Sík polgárai ők.

A bárdok mindenütt ugyanazt a dalmágiát használják, melyet még korokkal ezelőtt hoztak magukkal tengerentúli őshazájukból. Mágikus zeneszerszámaikkal jelenítik meg a legendákhoz tartozó képeket, ám ha úgy hozza a sors, varázshatalmukat - mely elsősorban illúziókeltésből és az asztrális mágia alapjaiból áll - önmaguk megvédésére és mások befolyásolására is tudják használni. Varázslataikat mestereiktől, elmondás alapján tanulják: nem tudják, mi miért jön létre; csupán használják, de nem tanulmányozzák a mágiát. Éppen ezért, ritkaságszámba megy, ha új, eladdig ismeretlen bárdvarázslat tűnik fel, hisz az ilyenek kifejlesztéséhez szükséges tudás köreikben rég feledésbe merült.

HARCÉRTÉK

A **bárdok** meglehetősen jó harcosok. Nem vehetik ugyan fel a versenyt a Harcosokkal vagy a Harművészekkel, de rajtuk kívül talán a legkülönbek. Ez megmutatkozik 10-es KÉ alapjukban, 20-as TÉ alapjukban, 75-ös VÉ alapjukban és 10-es CÉ alapjukban, valamint 9-es Harcérték Módosítójukban. Ebből 2-t 2-t kötelesek TÉ-jük és VÉ-jük növelésére fordítani. (Az ilanori és yllinori bárdok CÉ-jükre is kötelesek TSZ-enként ugyanennyit áldozni.)

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **bárdok** életmódja nem feltétlenül eredményez magas életerőt vagy kiemelkedő fájdalomtűrő képességet. Sőt, az efféle Szerencsevadászok nem igazán kedvelik, s ha csak tehetik, kerülik a felesleges fájdalmakat; időszakos megpróbáltatásaik dacára kényelmes élethez szoktak. Ép alapjuk 5 (ehhez adódik egészségük 10 feletti hányada), Fp alapjuk pedig 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még K6+3 járul.

KÉPZETTSÉGEK

A **bárdok** ezernyi különféle dolgot kényszerülnek megtanulni ahhoz, hogy hatékonyan ravaszkodhassanak, udvarolhassanak, élősködhessenek - vagyis elérjék céljaikat. Ezen túl azonban, még sok egyéb képzettséget is megkaphatnak. A M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva mindez annyit tesz, hogy a kaszt tagjai sok képzettséget eleve megkapnak, ráadásul Képzettség Pontjaik (Kp) száma is magas. Kp alapjuk 4, amihez TSZ-enként (már 1. szinten is) még 6 Kp adható.



A bárd karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
4 fegyver használata	Af
fegyverdobás	Af
pszi	Af
5 nyelvtudás	Af 5. 4. 3. 2. 2.
írás/olvasás	Af
legendaismeret	Mf
etikett	Af
lovaglás	Af
szexuális kultúra	Af
éneklés/zenélés	Af
hangutánzás	Af
hamiskártya	Af
mászás	25%*
esés	5%*
ugrás	10%*
lopózás	20%*
rejtőzködés	10%*
kötéltánc	5%*
zsebmetszés	5%*
csapdafelfedezés	10%*
titkosajtókeresés	5%*

* *A bárd minden Tapasztalati Szinten kap 45%-ot, amit eloszthat a felsorolt 9 Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15%-ot szánhat.*

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	értékbecslés	Af
2.	zsonglőrködés	Af
2.	kocsmai verekedés	Af
3.	ökölharc	Af
3.	csomózás	Af
3.	tánc	Af
4.	kocsmai verekedés	Mf
4.	1 fegyverdobás	Mf
4.	kötelékből szabadulás	Af
4.	etikett	Mf
5.	hamiskártya	Mf
5.	pszi	Mf
6.	hátbaszúrás	Af
7.	szexuális kultúra	Mf
8.	hangutánzás	Mf

A Bárdmágia

A **varázshasználók** hatalma a M.A.G.U.S.-ban számértékkel is mérhető. Az egyik érték, a maximális Mana-pont (max.Mp) jelen esetben arról árulkodik, hogy a bárd egyszerre maximum mekkora energiaigényű varázslatot képes végrehajtani, vagyis hogy egyszerre mennyi Mana-pontot tárolhat elméjében, és fordíthat varázslatok létrehozására. A max.Mp kizárólag a Tapasztalati Szint és a bárd Intelligenciájának függvénye.

E sajátos adottság részletes ismertetését a Mágiarendszer, Bárdmágia című alfejezetében találják az érdeklődők.

Különleges képességek

A **bárdok** elsődleges különleges képessége a Bárdmágia varázslatainak használata. A bárd karakter max. Mp-ja minden Tapasztalati Szinten az intelligenciájának tíz feletti részével növekszik.

A bárdok másik különleges képessége a tárgyakhoz kötődik. 4.TSZ-től megérzik - pszi vagy mágia alkalmazása nélkül is -, ha egy tárgy mágikus tulajdonságokkal bír. Azt, hogy ezek mifélék, nem tudják megítélni, de az 6. TSZ-től már azt is meghatározzák, hogy körülbelül - azaz évszázadra pontosan - mikor készítették az adott tárgyat. a 9. TSZ-től kezdve már átlátják történetét, és ha kell, fel tudják idézni készítésének és használatának legendáját is.

Tapasztalati Szint (TSZ)

K**ezdetben** a bárdok - a 3.TSZ-ig - könnyen lépnek Tapasztalati Szintet, ettől kezdve egyre nehezebben és nehezebben, míg végül a nyolcadik után feladatuk ismét könnyebbé válik. Így Yneven meglehetősen sok 3. és 4. TSZ-ű bárd található, magasabb TSZ-ű csak elvétve - ám akad pár kiemelkedően nagy hatalmú, lenyűgöző tudású muzsikás vándor is...

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-170	1
171-350	2
351-1000	3
1001-2200	4
2201-4400	5
4401-7500	6
7501-15000	7
15001-30000	8
30001-55000	9
55001-75000	10
75001-95000	11
95001-145000	12

Minden további szinthez +40000 Tp-ra van szükség

A bárdok fegyvertára

A **bárdok** fegyvertára sokszínűségében és gazdagságában a harcosokéhoz mérhető. Az egyetlen megkötés, amihez a bárdok általában ragaszkodni szoktak, hogy nehéz vértezetet, súlyos, kétkezes fegyvereket nemigen viselnek, pajzsot ritkán használnak. A tolvajokhoz hasonlóan kedvelik a könnyű, jól forgatható kardokat és a hajítófegyvereket. A legáltalánosabb bárdfegyver - persze a lanton kívül - a hosszú, egyenes, egykezes kard, az ilanori/yllinori neveltetésűeknél ehhez járul az íj.

A bárd karakter rendkívül szerteágazó képzettségekkel bír; voltaképp már az induláskor többkasztúnak számít. A vele való játék rendkívül élvezetes, ám meglehetős mennyiségű tapasztalatot és jókora önmérsékletet igényel - ezért csak gyakorlott játékosoknak ajánlhatjuk.





A **felsőbb** lények hatalma egyenes arányban áll híveik számával, s ha valamelyikük kultusza követők nélkül marad, nem nyilvánul meg többé Ynev elsődleges anyagi síkján...

...Ynev létének záloga az istenek hatalmi egyensúlya. Egyetlen világ sem vészelheti át a csapást, melyet a birtoklásáért folytatott háború jelent...

...a világ minden korában akadnak égi lényegű hősök, akik az egyensúlyt a gonoszság minden hatalmával dacolva szavatolják.

- Enika Gwon

PAP FŐKASZT

- Pap
- Paplovag

V**alamennyi főkasztba** tartozó karakterre igaz, de a Pap esetében fokozottan érvényesül a tétel, miszerint a karakterek nem egyformák, ezért nehéz általánosságban beszélni róluk. A probléma a Pap főkasztnál azért ilyen szembeötlő, mert a papok és a paplovagok legmeghatározóbb tulajdonsága az, hogy melyik istent szolgálják. Márpedig ahány isten, annyiféle pap és paplovag létezik.

A M.A.G.U.S.-ban sem egyetlen pap és paplovag kaszt kapott helyet. Ha annyi nincs is, ahány isten lakja Ynev egét - ennyi változat leírása helyszűke miatt amúgy sem lehetséges -, épp elég ahhoz, hogy mindenki találjon köztük kedvére valót. Választásunk elsősorban azokra az istenekre esett, melyek papjai szerintünk játékos által is megszemélyesíthetők. A többieket egyenlőre a KM fogja irányítani, illetőleg késõbbi különkiadványokban adunk róluk számot.

A Pap főkasztba tartozó karakter számára elsődleges fontossággal bír istene személye. Őt szolgálja, az ő tanait követi, az ő magasabb rangú papjainak engedelmeskedik. Sűrűn imádkozik, és mindig szeme előtt tartja vallása, istene érdekeit - sokkal inkább mint sajátját.

A papnak csak egyetlen istene lehet. Ha az adott vallás több istent ismer, a pap természetesen azokat is tiszteli, azokhoz is imádkozik, sőt - ha az, amiért fohászkodik, kifejezetten egy másik isten illetékessége, csak ahhoz intézi szavait és áldozátát. Az ő istene azonban egyetlenegy, ő mindenek előtt azt az egyet szolgálja és imádja.

Ha egy pap elhagyja istenét, és egy másikat kezd imádni, papi mivolta kérdőjeleződik meg. E törés jelentkezik a játékban is:

Ha új istene ugyanahhoz a panteonhoz tartozik, mint az előző, akkor a pap 30 napon át nem képes a Nagy Arkánum litániáit és rituáléit alkalmazni, s a Kis Arkánumból is csak azon szférákba tartozóakat használhatja, melyeket mind régi, mind új istene elfogad. A 30 nap elteltével teljes értékű papjává válhat az új istennek.

Ha új istene más panteonból való,

mint az előző, akkor a Nagy Arkánum tudományát 3 évig nélkülöznie kell. A Kis Arkánumból csak azokat használhatja, melyeket új istene megenged számára.

Ha a pap vallást vált, képzettségei és képességei megmaradnak ugyan, ám Mana-pontjai 3 Tapasztalati Szintnek megfelelő mértékben csökkennek.

A Pap főkasztba tartozó karakterek képességeit a következő táblázat szerint kell kidobni:

Pap főkaszt, karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Pap	Paplovag
Erő	2k6+6	k10+8+*kf*
Állóképesség	2k6+6	k10+8
Gyorsaság	3k6(*2x*)	3k6(*2x*)
Ügyesség	3k6(*2x*)	3k6(*2x*)
Egészség	k10+8	k10+10
Szépség	k10+10	k10+8
Intelligencia	k10+8	2k6+6
Akaraterő	k10+8+*kf*	k10+8
Asztrál	k6+12+*kf*	k6+12

(*2x*) - a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredménye számít
+*kf* - különleges felkészítés

A Pap főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjaiank kiszámításában a következő táblázat nyújthat segítséget:

Pap főkaszt, karakteralkotás II. táblázat

	Pap	Paplovag
KÉ alap	5	5
TÉ alap	17	20
VÉ alap	72	75
CÉ alap	0	-
HM/Szint	8(3)	9(3)
Kp alap	6	5
Kp/Szint	10	5
Ép alap	6	8
Fp alap	6	7
Fp/Szint	k6+2	k6+5

A PAPOK VARÁZSLÁSA

A **papi** mágia tudományát rituálék és litániák alkotják. Olyan szertartások, illetve szertartástöredékek ezek, melyek gyakorlati hasznára rég rájöttek már, ám az okok - hogy mi miért történik - nagy része homályos. A legnagyobb papi varázslók szerint a Külső Síkok lényeinek neve, és más, a szertartásokhoz - rituálékhoz és litániákhoz - használt szavak alkalmasak arra, hogy megkössék a Manát, azonban mind-mind különböző módon. A papi varázslatok szigorú sorrendben meghatározott szavakból állnak, melyek kimondása eredményezi a hatást. Az első szó mindig az úgynevezett Nyitó Szó. Ez megnyit egy csatornát valamely - a papi varázslathoz szükséges - Külső Síkra. Ahhoz, hogy sikerüljön, a papnak mentális energiáit, és vallásának felszentelt jelképét is fel kell használnia.

A papok és paplovagok (a továbbiakban, amikor erre külön nem térünk ki, a papok megnevezésbe automatikusan beleértjük a paplovagokat is) mágikus hatalma a M.A.G.U.S.-ban számértékkel is kifejeződik. Ez a szám arról árulkodik, hogy az illető maximum mekkora energiaigényű varázslatot képes végrehajtani, vagyis hogy egyszerre mennyi Mana-pontot tárolhat elméjében, és fordíthat varázslatok létrehozására. Ezt a számértéket maximális Mana-Pontnak (max.Mp) nevezzük, mely a kaszt és a Tapasztalati Szint függvénye. Hogy az adott alkasztok esetében mennyi, az azok részletes leírásában szerepel.

A többi varázshasználó kaszttal ellentétben, a Pap mentális energiáinak felszabadítását nem bonyolult koncentrációs gyakorlattal éri el, nem is transzállapotban - mélységes hite segíti az eredményhez. Ez persze nem azt jelenti, hogy varázslás közben nem kell koncentrálnia - hisz a szavak kimondása oly bonyolult hangképzést kíván, ami kellő odafigyelés és koncentráció nélkül nem sikerülne. A Szent Szimbólum elsősorban ezt a koncentrációt segíti, illetve állandó visszacsatolást jelent a Külső Síkokhoz és istenéhez. Valójában nem más, mint a pap hitének anyagi megtestesülése. Abban az esetben, ha a paptól elveszik szimbólumát, nem tud varázsolni. Legalább látnia kell, ám ilyenkor max.Mp-jainak csupán 2/3-át tudja felhasználni egy varázslathoz. Ahhoz, hogy teljes mértékben képes legyen mágiáját használni, szimbólumát a kezébe kell fognia, de legalábbis érintkeznie kell vele.



A SZENT SZIMBÓLUMOK

A **szent** jelképek valamely vallás, egy valláson belül pedig valamely isten hatalmának szimbólumai, a pap belévetett hitének anyagi megtestesülése, mely komoly mágikus hatalommal egyenértékű. A jelkép elkészítése hosszú és fáradságos feladat, akárki nem is képes megcsinálni. Először magát a formát kovácsoltatják, faragják ki, vagy készítik el - általában mesteremberek segítségével. Azután következik a Felszentelés szertartása, majd az Áldás. Ekkor már majdnem teljesen kész a szent szimbólum, csupán egy évet kell a templom oltárán töltenie úgy, hogy a templom főpapja minden nap istenének ajánlja. Látszik, a szent jelkép elkészítése hosszú és nem is egyszerű feladat, ugyanakkor a pap hatalmának egyik fő eszköze. Ezért a papok szimbólumukat az életüknél is jobban őrzik - elvesztése vagy megsemmisülése a legnagyobb csapás, ami egy papot érhet.

ÁLDOZAT

A **papok** istenüknek, olykor a panteonba tartozó más istennek is áldozatot mutatnak be. Erre mindig szükség van, valahányszor egy-egy különösen nehéz és veszélyes dologba fognak bele, vagy valamit nagyon szeretnének elérni. Az Áldozattal istenük segítségét kérik, jelet vagy jóslatot, máskor bocsánatát kívánják elnyerni. Az Áldozatnak két formája, és nagyon sok - istenenként különböző - módja van. Az egyik forma, amikor a pap valamely kedves dolgát - lehet tárgy, vagy élőlény - ajánlja fel istenének. Ezzel a lemondással utal arra, hogy az isten jóindulata mennyire fontos számára, vagy, ha engesztelő áldozatról van szó, hogy mennyire szeretné elnyerni a bocsánatát. A másik forma egyszerű rituális áldozat, amikor - nem saját, hanem - istene kedvelt dolgát áldozza fel, juttatja el istenének. E második forma néha igen nehézkes lehet, hisz némely isten csak a különleges dolgokat szereti. Máskor egészen könnyű: beéri italáldozattal. Ha a pap elmulaszt Áldozatot bemutatni, vagy a kéréshez, netán a levezekelni kívánt bűnhöz képest kis Áldozatot mutat be, istene megbüntetheti. Azt, hogy miképpen teszi, a KM dönti el.

Minden istennek másképp kell áldozni. Álljon itt néhány mód, s azon belül néhány példa:

Italáldozat: a pap a földre, tűzbe, vagy levegőbe loccsantja istene kedvelt italát. Ez lehet bor, vagy más drága, értékes nedű. A Pyarroni Istencsalád tagjai közül Kyel, Darton, Uwel és Antoh kedvelik az italáldozatot. Kyel és Uwel azt, ha a tiszta, higítatlan bort a földre loccsantják; Darton azt, ha a vérrel - a pap saját vérével - kevert bort a tűzbe önti; Antoh a tengerbe várja jussát.

Ételáldozat: a pap az oltárra helyezi, az isten szent állata elé veti, vagy elégeti az isten valamely kedvelt eledelét. Arel, egyes elf kalahorák és Kaoraku, a niarei sárkányisten igénylik az effajta Áldozatot.

Tárgyáldozat: A pap valamely, az isten által kedvelt tárgyat helyez az oltárra. Van olyan isten, mint például Sogron, akinek a tárgyat el kell égetni, megint másnak barlangba, esetleg tengerbe kell dobni. Efféle tárgy lehet a pap hajtincse, de értékes szobor vagy fegyver is - a lényeg az, hogy az isten funkciójához valamiképpen kötődjön.

Élőáldozat: A pap istenének valamilyen élőlényt áldoz - általában Szent Állatának kedvelt eledelét. Ezt megteheti úgy is, hogy a templomban vagy szentélyben lakó állat elé veti, de úgy is, hogy előbb - az Áldozó szertartás során - megöli, majd elégeti, netán a tengerbe veti, a földbe temeti. Gyakran az áldozat véréből inni is kell, megint máskor csak a vért kell kiloccsantani. Tharr és Ranagol hívei közt gyakoriak az emberáldozatok, ám ezt a Pyarroni Paktum tiltja, s az efféle emberáldozókra az Inkvizítorok Szövetségének különleges megbízottai vadásznak.

Az Áldozathoz használatos mágia leírását lásd a Papi Mágia c. fejezetben a Kis Arkánum litániái között, a Szertartás c. varázslat leírásánál.

Ha az Áldozatot elfogadta az isten, akkor maradványainak is nyomuk vész (az oltárról eltűnik az odahelyezett ajándék, a kupából a maradék néhány csepp ital, az áldozati állat teteme semmivé lesz); ez mindenképpen jó ómen, s azt jelenti, hogy az isten elégedett. Ha mindez nem történik meg, az rossz ómennek számít, s azt jelzi, hogy az isten elégedetlen, vagy nem támogatja a pap kérését.

A PAP MANA-PONTJAI

Ahhoz, hogy a pap elméjébe Mana-pontokat gyűjtsön, imádkoznia kell. Ez az Ima nem igényel Mana-pontot, mindössze 40 kör elmélyült koncentrációt, miközben az illető rituális kérését szavalja. Közben kezében kell tartania Szent szimbólumát. Egy Ima után elméje feltöltődik Manával, mindig a max.Mp értékre - hogy ez mennyi, csupán a TSZ-től függ. Az Ima egészen addig hatástalan, míg a pap egyetlen Mana-ponttal is rendelkezik - újabbakat csak akkor szerezhet, ha az előzőeket már elhasználta. Amennyiben istene kedvére tesz, Imái mindig meghallgatásra találnak, és sosem marad Mana-pont híján. Ha azonban elmulasztja az Áldozatokat, vagy kifejezetten istene kedve vagy érdekei ellen cselekszik, úgy istene megtagadhatja tőle a varázsláshoz szükséges Manát. A papnak ilyenkor érdemes Áldozatot bemutatnia, hogy visszanyerje ura jóakaratát. Az Ima túl gyakori használata azonban veszélyekkel járhat. Napi öt Ima még következmények nélkül való, ám minden efölött elmondott Ima elvesz egyet a pap Akaraterejéből. A maximális Akaraterő csak nyolc óra pihenés után - mikor a pap nem varázsol és nem végez olyasmit, melyhez szellemi erőfeszítésre lenne szükség - áll helyre.

DOMVIK EGYHÁZA

A **Domvik** vallásában hívők egyetlen istent, Domvikot tisztelik, és hét különböző formában imádják. Ezek összefoglaló neve: Domvik Hét Arca, avagy Hét Angyala. Az első a Tanító, a második a Hit Védelmező-

je, a *harmadik* az Eretnekek Ostora, a negyedik az Élet Teremtője, az ötödik a Jóság Forrása, a hatodik a Gyógyító, a hetedik a Fekete Angyal.

Domvik Egyháza a Shadon Birodalom területén működő összes olyan Domvik-hitű szerzetnek, templomnak, vallási egyetemnek és érdekeltségnek az összessége, melyek a Főatyát tisztelik vezetőjükül. Akadnak természetesen az Egyházon kívül eső, Domvik-hitű vallási szervezetek is, ezek azonban kisszámúak és háttérszerepbe kényszerülnek. Összefoglaló nevük: Hittagadók.

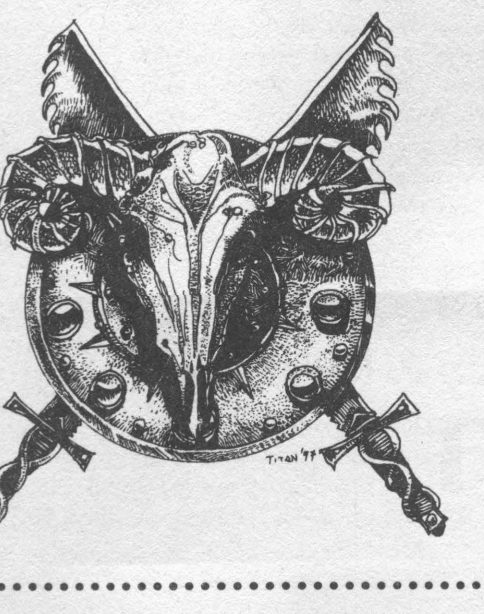
A Domvik Egyház rendelkezik egyfajta belső nyelvvel, amit minden pap beszél. Ez soha, semmilyen ország vagy birodalom nyelve nem volt, származását titok fedi. Egyes teológusok szerint maga Domvik adományozta a papságnak. Innen ered a neve is: Isten Nyelve (Lingua Domini).

Shadon területén a Domvik Egyháza egyetlen más vallás templomát sem tűri meg, és papjaitól megkívánja, hogy ők maguk soha, sehol ne lépjenek be idegen istenek szent helyeire.

Domvik Egyházának felépítése szigorú törvényeken alapszik. A felszentelt papok hatalmi hierarchiába soroltatnak; hogy milyen magas szintre, az tudományos fokozatuktól és vallási méltóságuktól függ. A tudományos fokozat kizárólag a pap vallási filozófiában mutatott jártasságát jelképezi, azt, milyen messze jár az illető attól, hogy megtisztultnak, őszhajú bölcsnek nevezhesse magát. A Domvik Egyház hat vallási tudományos fokozatot ismer, ezek sorrendben a következők:

TSZ*	vallási tudományos fokozat
1.	I. Tiszta Lap *(Charta Pura)*
3.	II. Pallérozott *(Expolitus)*
6.	III. Beavatott *(Initiatus)*
10.	IV. Fehér *(Albus)*
14.	V. Ragyogó Fehér *(Candidatus)*
18.	VI. Ezüstfehér/Őszfehér *(Canus)*.

* A karakter ezen a Tapasztalati Szinten éri el az adott vallási tudományos fokozatot. Ettől kezdve azt bármikor jogosan használhatja előnevében.



A vallási méltóság nem feltétlenül függ a tudományos fokozattól, de még a Tapasztalati Szinttől sem. Természetesen általában azzal arányosan növekszik, illetőleg: magas méltóságba nem kerülhet alacsony fokozatú pap. A Domvik Egyház hat egymás után következő vallási méltóságot különböztet meg, ezek a következők:

atya *(pater)*
pap *(sacerdos)*
főpap *(sacerdos maximus)*
érsek *(archiepiscopus)*
bíboros *(cardinalis)*
Főatya *(Pater Maximus)*

Domvik egyisten. Vallása a becsületességet, erényességet, az embertársi szeretetet oktatja. Tanai szerint Yneven minden lény egyenlő, és egyaránt jogosult az életre. Egyháza tiltja a gyilkosságot, az értelmes teremtmények életének elvételét. Papjai számára csak azon ellenségek megölését engedélyezi, akik a vallás vagy az Egyház biztonságát fenyegetik, illetőleg, akik képtelennek látszanak arra, hogy visszataláljanak a jó útra. Az ilyen egyén elpusztítása *(Exterminus)* a benne lakozó lelket csak segíti abban, hogy távozzon a testből, amely számára immár zsákutcát jelent. Az Exterminus mentesíti a lelket attól, hogy a test további gonosz cselekedetei megterheljék a karmáját. A pap, amikor Exterminust hajt végre valakin, a gyilkosság tényével átvállalja ezeket a terheket. Ily módon az Exterminus immár nem bűnnek, hanem jócselekedetnek minősül, azaz a pap a bűnt megszünteti, és önnön szent személye által erénnyé nemesíti.

Domvik szférái: az Élet, Lélek és a Természet; papjai, paplovagjai az ezen szférákba tartozó papi varázslatok alkalmazására képesek.

RANAGOL VALLÁSA

A **Kosfejű** Ranagol Ynev talán legnépszerűbb gonosz istene. Az intellektus, a gondolkodás teljes szabadságát és elsőrendűségét hirdeti. Tanítása szerint az érzelmek pusztán felesleges koloncot jelentenek az elme számára, csak arra alkalmasak, hogy gúzsba kössék azt. Így mindenkinek céljául tűzi ki, hogy levetkőzze ostoba érzelmeit, és mentessé legyen azok fékező hatásától. Kimondja továbbá, hogy a gondolkodó lények és emberek magasabbrendűek kevésbé eszes fajtársaiknál, így azokat céljaik elérése érdekében bármire, bármikor, bármiként felhasználhatják, akárcsak az állatokat vagy a tárgyakat - ha úgy látszik szükségesnek, akár az életüket is vehetik.

Ranagol tehát az erkölcstől mentes gondolkodást és a hűvös logikát részesíti előnyben; a hatékonyságot mindenek fölé helyezi. Embernek kizárólag az úgynevezett kiemelkedett embert tekinti.

Kosfejű Ranagol hite két országban nevezhető államvallásnak, mindenütt máshol üldözik. Egyik fellegvára a Gorvik Birodalom. Itt szigorú fajüldöző törvények vannak érvényben. Kizárólag a kráni vagy helyi születésű, netán honosított

személyeket veszik emberszámba, a többit üldözik, megvetik, gyakran bizony meg is ölik. Papjaik tanítása szerint a nem megfelelő ember nem érdemes az életre; ha pedig a kiemelkedett vét isten törvényei ellen, szenvedéssel kell magát tisztára mosnia. Ezen szenvedésnek azonban nem kell sajátjának lennie, elegendő, ha másokat kínoz halálra. A megtisztulási szertartáshoz kapcsolódik az ismert verses fohász is:

"Halott indul hozzád Uram,
Lelkét ezer kínba taszítsd!
Könnytől terhes üvöltése
Megváltja majd bűneimet."

A Ranagol hit igazi hazája természetesen Krán. A törvények itt talán nem olyan szigorúak, mint Gorvikban, vagy legalábbis másként azok. Mindenkinek megadatik a lehetőség, hogy bizonyítsa, a kiemelkedettek közé tartozik - s ha megteszi, a törvények fölé emelkedik.

Ranagol szférái: Halál, Lélek, Természet; papjai és paplovagjai e szférák varázslatai közül válogathatnak.

PYARRONI VALLÁS

A pyarroni vallás Ynev legelterjedtebb, legnépszerűbb hite. Sikerének okait elsősorban a panteon isteneinek emberközeliségében kell keresnünk. Népszerűségének másik forrása: a legnépesebb istencsaládról (panteonról) van szó, ami lehetővé teszi, hogy mindenki megtalálja benne a hozzá legközelebb álló felsőbbrendűt, akit őristenének választhat. Sokrétűségét az alábbi táblázat illusztrálja:

A pyarroni vallás hívei mind a felsorolt isteneket tisztelik, s attól függően, hogy milyen problémával kerülnek szembe, felkeresik egyik vagy másik szentélyét, templomát, hogy imádsággal a segítségét kérjék, vagy áldozatot mutassanak be neki. A pyarroni vallás erkölcsi elvei nem túl szigorúak, s nem is kötelezik híveit teljesíthetetlen önmegtartóztató életmódra. Néhány sorban összefoglalva közöljük a vallás főbb tanításait:

- tiszteld a idősebbeket, és bölcsebbeket;
- tiszteld a rangban magasabban állókat;
- kövesd a feletted állók útmutatásait;
- ne ölj öncélúan;
- keresd a békés életet, de állj bosszút az ellened vétkezőkön;
- légy gazdag, de ha nem vagy az, akkor élj úgy, hogy gyermekeid azok lehessenek;
- keresd és élvezd az élet szépségét, és pusztíts el mindent, ami ezt akadályozza;
- légy türelmes más vallások képviselőivel szemben, ha azok is türelmesek veled;
- hagyj másokat akaratuk szerint élni, ha ők is hagynak téged;
- a tudás szent, minden formáját óvni és védeni kell;
- és gyűlöld Orwellát, a Kitaszítottat minden megnyilvánulásában, és pusztísd híveit minden erőddel.

A pyarroni teológusok azt vallják, hogy a világ tökéletes lenne, s mindenkinek megfelelne, ha minden úgy történne, ahogyan pyarroni istenek eltervezték és akarják. Miután azonban más istenek, más erkölcsök is beleszólnak a sors alakulásába, a papoknak az a legfőbb feladatuk, hogy minél hatékonyabban szolgálják istenük céljait, s minél jobban kiteljesítsék hatalmát. Ez egy jobb világhoz és egészségesebb körforgáshoz vezet, melynek végén mindenki az igényei szerinti legjobb életet élheti majd.

A pyarroni vallás központja Pyarron, egyszemélyi vezető nincs. A főbb vallási és egyházi kérdésekről a Papi Szék dönt, melynek tagjai az egyes istenek főpapjai. A vallás papjai mind választanak maguknak egy istent a panteonból, s az ő szolgálatának szentelik életüket. Ez persze nem jelenti azt, hogy más pyarroni isteneket nem tisztelnek, de az esetek döntő többségében saját urukhoz fohászkodnak segítségért, s ha úgy látják, hogy istenük kívánságát csak úgy teljesíthetik, hogy közben megsértik más panteonbéli égiek érdekeit, akkor is megteszik, reménykedve, hogy istenük közbenjár érdekükben. Nyíltan háborúzni, vagy a tömegek előtt összetűzni nem szoktak - erre minden isten főpapja vigyáz, s ha mégis megtörténne a baj, a kezdeményezőt szigorúan megbünteti.

A nagyvárosokban majd' minden isten papjai és templomai megtalálhatók, némelyikből több is. A kisebb településeken csupán a legkedveltebb, leggyakoribb

Pyarroni Istencsalád

Az isten neve	Hatalmának területe	Szférái
Adron (F)	Varázslás és Fény	Élet, Lélek
Alborne (F)	Zene, Legendák, Ünnepek	Élet, Lélek
Antoh (N)	Vizek, Tengerek, Viharok	Természet, Élet
Arel (N)	Harc, Természet, Vakmerőség, Makacsság	Természet, Élet, Lélek
Darton (F)	Halál, Halottak, Humor, Túlvilág	Halál, Lélek
Della (N)	Művészetek	Lélek
Dreina (N)	Hatalom, Rend, Gazdagság, Hűség	Élet, Halál
Ellana (N)	Szerelem, Szépség, Kéj, Léhaság, Hűtlenség	Élet, Lélek
Gilron (F)	Kovácsok, Mesterségek	Élet, Természet
Krad (F)	Tudományok, Felfedezők, Utazók	Élet, Lélek
Kyel (F)	Teremtés, Pusztítás, Sors	Élet, Halál, Lélek
Noir (N)	Álmok, Csalás, Játékok, Fogadások	Lélek, Halál
Orwella (N)	Betegségek, Rontás, Átkok	Halál
Uwel (F)	Bosszú, Igazság, Fájdalom	Élet, Halál, Lélek

(F) = isten
(N) = istennő

istenek (Krad, Kyel, Dreina és Darton) szentélyei állnak, olykor csak egyvalakié, s ez esetben az ottani pap látja el a többbi pap feladatát is, hisz az alapvető szertartásokkal és rituálékkal mindegyikük tisztában van.

A pyarroni hívők életét kellemes, nem túl szigorú ájtatosság jellemzi - felettébb ritkán szegődnek más istenek híveinek táborába.

KYR VALLÁS

"...Egykor az Anyagi Világ önmagában álló, egységes és oszthatatlan volt - mozdulatlanságba dermedve pihent. A Felsőbb Síkok lakói azonban ráuntak a nyugalomra, s úgy döntöttek, alakuljon és változzék a szférák mirriádja... Ám ahhoz, hogy a mindenség megmozdulhasson, anyagában az ellentétek erőinek kellett ébredniük. A fény csak akkor fény, ha létezik árnyék is, s a jó sem jó másképp, csak ha létezik s birokra kél vele a rossz..."

A kyr teremtésmítosz első mondatai ezek. A nép, mely megalkotta - s mely hajdanán egész Észak-Ynev felett uralkodott - öt istenséget tisztelt:

Igerét, a Teremtés istenasszonyát;
Morgenát, az Árnyékok úrnőjét;
Sogront, a Tűzkobrát;
Tharrt, a Háromfejűt;
Weilát, a Sorskovácsot.

Ez az öt isten oly hatalmasnak bizonyult, hogy a kyrek sorsát teljesen kézben tartotta, s nem engedte, hogy abba bármely más sorsformáló erő beavatkozzék. A pyarroni istencsalád megjelentével felbukkant azonban Orwella, a Kárhozat Asszonya, és felborította az évezredekig létezett egyensúlyt. A Kyr Birodalom felbomlott, istenei különváltak, önállóvá lettek. Az eredeti tanítások, a kyr vallás igazi magja feledésbe merült, csupán egyes isteneinek kultuszában maradt meg belőle - eltorzulva - egy s más. Igere és Morgena hívei kivesztek Ynevről, s noha egyes boszorkányrendek ezen ősistennők papnőitől eredeztetik saját kultuszukat, mára vallásuk nem létezik.

SOGRON, A TŰZKOBRA

Az eredeti kyr mítoszok szerint a Tudás és a tudást szomjazó Kíváncsiság istene, az örök újító. Miután a Tűz Elemi Síkjának ura, szent állata pedig a kobra, az idő múlásával Tűzistenné vált - papjai és hívei tűzimádók. A mindenséget tápláló energiát tisztelik a tűzben, Sogron - a leghatalmasabb isten - pedig ennek Őrzője. A tűz tisztít, pusztít és újrateremt; hitük szerint nem más, mint az anyagiasult Sors.

Sogron kultusza a M.A.G.U.S. jelenében is meglehetősen elterjedt Észak-Yneven. Az egyenességet, a meg nem alkuvást hirdeti - és azt, hogy mindenkinek el kell fogadnia, amit az élet kiszabott rá, noha korlátozott módon befolyásolhatja saját sorsát. A Sogron-hívőket arra tanítják, hogy ismerjék fel, melyek azok a helyzetek, amikor a saját sorsukat formálhatják, s melyek azok, mikor nincs mit tenniük.

A hívek otthonukban szent tűzhelyeket tartanak, ahol minden nap apróbb égőáldozatot mutatnak be istenüknek. Minden ünnepüket és szertartásukat összekötik valamiképp a tűzzel: halottaikat elégetik, gyermekeiknek tűzjóslás útján adnak nevet, házasságukat is a Sosem Égető Szent Tűzben kötik.

A sogroniták - ahogyan a tűzimádókat nevezik - Tharr szolgáinak legnagyobb ellenségei. Sogron papjai a tűzáldozatokon, s a ritka rituális ünnepségek megtartásán kívül fő feladatuknak Tharr és szolgái elleni küzdelmüket tekintik. Állandó összecsapások, véres vallásháborúk jellemzik viszonyukat.

A papság szigorú - már már katonai - rangsor szerint épül fel. Legalul helyezkednek el a szerzetesek, a Tűz Szolgálói, belőlük van a legtöbb. Utánuk következnek a Tűz Harcosai, akik már papok, de leginkább fegyverrel támogatják Sogron uralmát. A következő lépcsőfokon a Tűz Táplálói állnak, akik a papi mágia minden misztériumának beavatottjai, Sogron kultuszának igazi oszlopai. Minden olyan vidéken, ahol sogroniták élnek, találhatunk szentélyt is, ahol a Tűz Szolgálói végzik a munkát, a Tűz Harcosai látják el a védelem feladatát, és akad legalább egy a Tűz Táplálói közül, aki főpapi minőségben tevékenykedik. A Tűz Letéteményesei és a Tűz Megtisztítói a sogronita vallási vezetés csúcsán foglalnak helyet. Ők már nem csak papok, hanem tűzvarázslók is. Számuk korlátozott: Yneven egyszerre ezer Tűz Letéteményese és száz Tűz Megtisztítója élhet. Az előmenetel feltételei is kemények - aki a Tűz Letéteményese címre pályázik, legalább 8. TSZ-ű Sogron-papnak és 6. TSZ-ű tűzvarázslónak kell lennie. Ahhoz, hogy továbbléphessen a ranglétrán, el kell érnie mindkét kaszt 11. TSZ-jét. Nem elég azonban a fenti feltételeket teljesülniük - az igyekvőnek ráadásul ki kell várnia, míg megüresedik egy hely a felső vezetésben.

A vallás központja Ordan, itt székelnek a legmagasabb rangú sogroniták is.

Noha Sogron vallása meglehetősen harcias és kemény - a hazugságot és az igazságtalanságot halálos bűnnek tartják -, megítélése mégis kedvező Ynev lakóinak körében, sőt: a pyarroni vallási vezetők is őszinte tisztelettel szólnak a tűz híveiről.

Sogron szférái: Élet, Természet, Lélek.

THARR, A HÁROMFEJŰ

A kyr mitológiában a Káosz, a Sötétség és a Pusztítás istene. Nevét megjelenési formájáról kapta: humanoid testén három fej - bak, kígyó, oroszlán - kapott helyet. Tanítása szerint a világ mindig a legnagyobb káosz felé törekszik, s ostobaság, hiábavalóság ez ellen küzdeni. Mi több, ahhoz, hogy valaki eggyéválhasson a világ lényegével, és tovább tökéletesedhessen, harcolnia kell a rendezettség megnyilvánulásai ellen, meg kell akadályoznia, hogy erőszakot tegyenek az ősi törvényeken. Tharr hívei és papjai a kegyetlen elmúlást tisztelik, ám azt is vallják, hogy a legjobb sorsot azok érdemlik ki, akik ezt elősegítik. Majd ha már min-

denki bevégezte, akkor sorra kerülnek ők is, ám addig még sok teendő vár rájuk - épp ezért az élvezetek csak nekik járnak. Önmagukat a Világ Egyetemessége Betartatójának nevezik, röviden Betartatóknak. Az élőlényeket két csoportra osztják. Azokra, akik Tharr és a Káosz hívei - ők a felsőbbrendűek, akik felismerték az univerzum törvényeit. Mindeki más az ostobaság alacsonyabbrendű teremtménye, akik önmagukat és az általuk képviselt eszmét - a természet törvényeivel ellentmondó Rendet - előbbre helyezik a valóságnál Ők vagy felismerik a valóságot és a Káosz, azaz Tharr szolgálatába szegődnek - vagy ellenségei, mindörökre. Hogy minél többen megtérjenek, pusztítani, rombolni kell, mert csak így tehető világossá, milyen viszonylagos a Rend, s mennyire nincs hatalma a Káosz erői felett. Azoknak akik szembesülnek Tharr hatalmával és mégsem térnek meg, lehetőleg oly módon kell pusztulniuk, hogy elmúlásuk is meggyőző erejű legyen.

Tharr egyházának hierarchiája kétlépcsős. Szerzetesei inkább harcosok, a papi mágiához nem értenek: ők alkotják a Káosz seregének derékhadát. Testüket, lelküket mágiával megváltoztatják, hogy minél félelmetesebbek legynek, minél inkább elrettentsék a botor tudatlanokat - hogy mindenki szembesülheseen Tharr hatalmával. A szerzetesek teste - akiket kisgyermekként rabolnak el, hogy azután rendházaikban felnövekedve eltorzulhassanak. Bőrük elszürkül, elszarusodik, minden szál szőrük - és hajuk - kihull, szemük a temérdek főzettől elsárgul. Kénsárga csuklyás köpenyükben leggyakrabban egykezes kardokkal és hosszú, fogazott pengéjű tőrökkel harcolnak, melyeket fegyvermérgekkel preparálnak. Szervezetüket ajzószerekkel és mágiával itatják át, így körönként egy 1 Fp-t és 2 óránként 1 Ép-t regenerálnak. Intelligenciáuk nem magasabb 5-nél, ám többre szükségük sincs, hisz' csak a kapott parancsokat kell végrehajtaniuk. Tharr papjai - akik önszántukból léptek a Káosz szolgálatába - gyakran behízelgő modorú, olykor határozottan jó megjelenésű férfiak. Szükségük is van erre az adottságra: a Rendet az utasítás szerint belülről kell bomlasztaniuk. Hatalmas papi tudásukat elsősorban pusztításra használják - nem fordulhat elő, hogy egy Tharr-pap gyógyításra adja fejét.

Tharr szektái olykor egymással is harcolnak, de a külső fenyegetések ellen mindenkor összefognak. Valamennyi szentélynek saját - teljhatalmú - főpapja van, felettük csak egyetlen hatalom áll - Tharr Földi Helytartója, akit az összes főpap egybegyűltekor választanak meg olyankor, ha az előző megtért a Káosz kebelére. **Tharr szférái:** Lélek, Halál.

PAP

A **Pap** kasztba azon Pap főkasztú karakterek sorolhatók, akik a papi tudományokat messze a fegyverforgatás művészete elé helyezik. A papok szent emberek, mélyen vallásosak; oly fokig elmélyülnek istenük hitében és tiszteletében, hogy azzal és annak túlvilági szolgáival kapcsolatba képesek lépni. E módon tesznek szert a képességre, hogy csodákat tegyenek - más szóval használják a Nagy Arkánum tudományát.

Mielőtt a különféle paptípusok leírásába fognánk, ismertetjük azon képességeket, melyek az összes ezen típusba tartozó Karaktereket jellemzik. Mindaz, ami itt, az általános leírásban szerepel, csak abban az esetben igaz valamely speciális kasztba tartozó papi karakterre, ha az adott kaszt leírása másként nem rendelkezik.

HARCÉRTÉK

A **papok** középszerű fegyverforgatók. Papi tudományuk gyakorlása, a hitben való elmélyülés számukra előrébb való a hadakozásnál. Foglalkoznak természetesen az utóbbival is, hiszen az Anyagi Világ háládatlan körülményei ezt megkövetelik tőlük.

A papok KÉ alapja 5, TÉ alapja 17, VÉ alapja 72, CÉ alapja pedig 0. Ezen túl szintenként 8 Harcérték Módosítót kapnak, amit tetszés szerint oszthatnak szét KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük vagy akár CÉ-jük között, azonban TÉ-jük és VÉ-jük növelésére minden szinten kötelesek 3-3 pontot fordítani.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **papok**, bár egészségükre és testük edzésére általában ügyelnek, közel sem olyan életerősek, mint a Harcos kasztok tagjai. Ez azzal magyarázható, hogy a vallási tanulmányok mellett nem jut elegendő idejük a fizikum igényeinek maximális kielégítésére. A papok fáldalomtűrés tekintetében közepesen állnak. Nincsenek ugyan hozzászokva a rendsze-



res fizikai fájdalomhoz, ellenben oly mértékben kiegyensúlyozottak Asztrálisan, oly erős akarattal képesek ellenállni a fájdalomnak, amilyenről egy harcos még csak nem is álmodhat. A pap Ép alapja 6 (ehhez adódik egészsége 10 feletti része), Fp alapja szintén 6, amihez (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként még K6+2 Fp járul.

Képzettségek

A **papok** tudományosan képzett emberek. Könnyen és gyorsan tanulnak, így, bár eleve sok képzettséget megkapnak, Képzettség Pontjaik (Kp) száma is magas. A pap Kp alapja 6, amihez szintenként (már az 1. szinten is) további 10 járul.

Egy átlagos papi karakter a következő képzettségeket kapja meg 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
pszi	Mf *
2 nyelvtudás	Af 5. 5.
írás/olvasás	Af
vallásismeret	Mf
történelemismeret	Mf
éneklés/zenélés	Af

* A papok pszije minden szempontból Mesterfokúnak minősül, kivéve a Pszi-ostrom diszciplinát, amely a Kyr Metódus diszciplinájával azonos.

Tapasztalati Szint (TSZ)

A **papok** alcsony Tapasztalati Szinten közepes nehézséggel lépnek tovább, középszinten (5. szint felett) viszonylagosan könnyen, majd felső Tapasztalati Szinteken (8. felett) a legnehezebben. Ezért aztán az igazán nagy varázstudományú pap ritka szerzet.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
23001-50000	9
50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12

Minden további szinthez +50000 Tp kell

Különleges képességek

A **papok** legmeghatározóbb különleges képessége a papi mágia alkalmazása; az istenük által számukra engedélyezett szférákban mind a Kis Arkánum, mind a Nagy Arkánum varázslatainak használatára képesek. Erről részletesebb leírás a Papi Mágia című fejezetben található.

A pap max.Mp-jainak száma 1. TSZ-en 9, minden további TSZ-en k3+6 adódik hozzá. (A k3 kiszámításának módja: dobj a k6-tal! Ha a dobás eredménye 1 vagy 2, az egyenlő 1-gyel, ha a dobás eredménye 3 vagy 4, az egyenlő 2-vel, ha a dobás eredménye 5 vagy 6, az egyenlő 3-mal.)

A pap fegyvertára

A **papok** a legkülönfélébb fegyvereket és páncélokat hordják. Szinte az összes vallás beavatottjainak szigorú törvények írják elő, hogy istene(i) szolgálatában milyen tipusú vérteket ölthet magára, és milyen fajta fegyvereket forgathat. Ha a pap ezek ellen vét, istene akaratával ellentétesen cselekszik, ami, ha sokszor előfordul, az illető számára a Nagy Arkánum használatának időleges tilalmát eredményezi.

A pap karaktert csak a M.A.G.U.S.-t régóta játszó, tapasztalt játékosoknak ajánljuk. Közülük is azoknak, akik elsősorban varázslatok széles skáláját kívánják alkalmazni, ám nem vetik meg az időnkénti fegyveres küzdelmet sem. A pap karakter egyfajta elmélyülést kíván meg a játékostól, nem követeli azonban a szerepjáték oly fokú ismeretét és szeretetét, mint a varázsló karakteréké.

Domvik-pap

A **Domvik-papok** Domvik Egyházának elvei szerint élnek, azokat vallják, terjesztik, olykor bizony fegyverrel is. Más vallások híveit eltévelyedettnek nevezik, és mindent elkövetnek, hogy a jó útra irányítsák őket. Az emberiség legnagyobb ellenségének Ranagol vallását tekintik, amelyet minden eszközzel igyekeznek háttérbe szorítani.

Domvik papjai a gyógyítás mesterei. Medikusi tapasztalatok és papi mágia segítségével gyógyítanak betegségeket, sebeket egyaránt. Kézrátétellel képesek azonnal és heg nélkül megszűntetni igen súlyosnak számító sebesüléseket is. Domvik papjai azonban nem csupán a test, a lélek gyógyításában is jártasak. Képesek elcsitítani a tomboló érzelmeket, tompítani a heves lelki fájdalmat.

Képzettségek

A **Domvik-pap** az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
pajzshasználat	Af
ősi nyelv ismerete	Af (Lingua Domini)
írás/olvasás	Mf
sebgyógyítás	Mf
méregsemlegesítés	Af
heraldika	Af
lovaglás	Af

A további Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	ősi nyelv ismerete	Mf (Lingua Domini)
3.	méregsemlegesítés	Mf

A Domvik-pap fegyvertára

A **Domvik-papok** kizárólag hosszúkardokat és tőrt forgatnak. Általában nem viselnek páncélt, ám ha hadba indulnak, vagy hevesebb fegyveres összecsapásra számítanak, fém mellvértet öltenek, és pajzsot ragadnak.

A fel nem sorolt jellemzőkben a Domvik-papok nem különböznek a Pap Kasztról általánosságban leírtaktól.



Ranagol-pap

R**anagol** papjai általában művelt, kiemelkedően intelligens, de sok szempontból romlott emberek - ha emberek egyáltalán. Az erkölcsnek előttük nem sok becsülete van. Leggyakrabban Mentál- és Vérmágiát használnak, mely utóbbihoz szeretik mások vérét venni. Épp ezért felszentelt áldozókést hordanak maguknál, melynek pengéje leginkább a vadászok nyúzókésére emlékeztet.

Képzettségek

E**gy Ranagol**-pap az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
hátbaszúrás	Af *

A további Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	mágia használat	Af
5.	hátbaszúrás	Mf *
5.	ősi nyelv ismerete	Af (aquir) **
6.	mágia használat	Mf
11.	ősi nyelv ismerete	Mf (aquir) **

* Csak a gorviki neveltetésű Ranagol-papok sajátja.
** Csak a kráni neveltetésű Ranagol-papok sajátja. Az aquir emberek által is beszélhető változatát jelenti; a segítségével varázsolni nemigen lehetséges.

A fel nem sorolt jellemzőkben a Ranagol-papok nem különböznek a pap Kasztról általánosságban leírtaktól.

A Ranagol-papot azoknak a játékosoknak ajánljuk, akik jellemük sötétebbik oldalát szeretnék kiteljesíteni - esetleg rég dédelgetik a vágyat, hogy intelligenciájukat társaik ellenében - akár a szimulált erőszak eszközeivel - próbára tehessék.

FIGYELMEZTETÉS: A gonoszság nem egyenlő a nyakló nélküli vérengzéssel!

Arel-pap

A **Harc** és Természet papjai és papnői világ legnagyobb szélhámosai és csavargói. Mindenütt a felfordulást, a bajt keresik, szívesen kötözködnek, és csak kedvtelésből is helyt állnak bármiféle kihívás esetén. Javukra írandó, hogy a náluk gyengébbeket és a védteleneket nemcsak hogy nem bátják, de mindenkor megvédelmezik. Egy feladat, probléma, annál érdekesebb számukra, minél veszedelmesebb, minél halálosabb. Ezért aztán öngyilkos vakmerőségükről, esztelen vállalkozásaikról lettek hírhedettek. Életük a harc, s ha fegyvert húzhatnak, öröm tölti el őket. Hitük szerint mind-

azok, akik reménytelen helyzetben, netán túlerő ellenében, hősi küzdelemben esnek el, az Istenek Völgyébe kerülnek, Arel oldalára. Nem telepszenek meg sehol, csavarognak, hogy újabbnál újabb kalandokra leljenek. Gyakorta lopnak, csalnak - hisz egyéb megélhetési forrásuk nemigen akad -, előszeretettel kísértik sorsukat, s minden szerencsejátékot szívesen játszanak. Szívesen vállalnak testőri szerepet - ám maguk felett nem ismernek el semmit és senkit -, zsoldosmunkát, döntéseiket azonban mindig az motíválja, hogy elég veszélyes-e a feladat, és nem ütközik-e saját igazságérzetükkel. A szabadság szerelmesei, ámbár e a szabadságot igen tágan értelmezik. A városokat és településeket nem kedvelik, ha csak tehetik, a szabad ég alatt hálnak, s szentélyeiket kivétel nélkül mindig valamely ligetben emelik. Szent állatuk a sólyom, elpusztítása halálos bűnnek számít a szemükben. Szent jelképük a Sólyomhold. Legkedveltebb időjárásuk a viharosan szeles; az olyan zivatar, mikor villámok is csapkodnak.

Képzettségek

Az általános Kasztleírásban említetteken kívül, az Arel-papok az alábbi képzettségekkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
3 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
fegyverismeret	Af
3 nyelvismeret	Af 4. 3. 2.
időjóslás	Af
herbalizmus	Af
sebgyógyítás	Af
idomítás	Af
erdőjárás	Mf
vadászat/halászat	Mf
lovaglás	Af

A további Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	kocsmai verekedés	Af
3.	legendaismeret	Af
4.	csapdaállítás	Af
5.	nyomolvasás/eltüntetés	Af
9.	fegyverhasználat	Mf

Az Arel-pap harcértéke

Az Arel-papok járatosabbak a harcban, mint a többi pap, s ez a harcértékükben is megmutatkozik. Ellentétben a többi pappal, CÉ alapjuk 10, KÉ alapjuk 9 , TÉ alapjuk 18, VÉ alapjuk 73, HM/Sz-ük 9, melyből legalább 4-et kötelesek a TÉ-jük növelésére áldozni, a többit szabadon eloszthatják.

Az Arel-pap fegyvertára

Az Harc és Természet papjai a szabadságot kedvelik, s fegyvereiket is eszerint választják meg. Csak láncinget, gyűrűvértet vagy bőrpáncélt hajlandók hordani, ennél nehezebb vértekben nem csak rosszul érzik magukat, de harci technikáik legjavát sem tudják alkalmazni. Ugyancsak ez okból csupán egykezes fegyvereket használnak: tőrt, egykezes hosszúkardot, csatacsákányt. Kedvelt fegyverük az íj is.

Különleges képességek

Minden istenek közül talán Arel kíséri legélénkebb figyelemmel papjai sorsát, és számtalan olyan kedvezményben részesíti őket, melyben egyéb papok nem részesülnek. Gondoskodása az alábbi módon kerül kifejezésre:

Az Arel-papnak minden TSZ-en 1% esélye van arra, hogy istennője valamilyen módon megsegíti, ha igazán nagy bajba kerül. (1. TSZ-en 1%, 2. TSZ-en 2%, stb.) Persze Arel sem sértheti meg az Ősi Egyezményt, így segítsége véletlenül arra tévedő, baráti zsoldosok, hirtelen vaksötétséget hozó fekete felhők képében, esetleg viharos erejű, minden harci cselekménynek véget vető szélként nyilvánul meg. Ha a veszedelem a nyílt természetben szorongatja a papot, TSZ-enként 2% az esély arra, hogy segítséget kap. Amennyiben éjszaka, a vörös vagy a kék hold fényénél, netán esős, viharos időben - ez effélét Arel idejének hívják - szorul meg a pap, a segítségre TSZ-enként 3% esélye van.

Tharr-pap

Tharr papjai általában ravasz, az életet és élvezeteit habzsoló férfiak. Nők nem lehetnek köztük. Habozás nélkül hazudnak, adott szavukat a legritkább esetben tartják meg. Örömüket lelik benne - és hivatásuknak tekintik -, ha bajt keverhetnek: haragot, gyűlölelet, sértődöttséget szítanak, amikor módjukban áll. Mindig, minden alkalommal a legkegyetlenebb, mások számára a legfájdalmasabb megoldást választják - a kegyelem fogalmát nem ismerik. Mindezt úgy teszik, hogy közben nekik a legjobb legyen, s ezért, ha kell, álságosan mosolyognak, hitegetnek. A papi mágiából a látványosat kedvelik, s olykor a hatékonyság rovására is, a rémisztőbb, teátrálisabb megoldást választják. Önbizalommal teli, felsőbbrendűségükben biztos fráterek, akik a gyengeség legkisebb jelére is határtalan megvetéssel válaszolnak.

Képzettségek

Egy Tharr-pap az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
3 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
ősi nyelv ismerete	Mf
méregkeverés/semlegesítés	Af
hátbaszúrás	Af
alkímia	Af
demonológia	Af

További tapasztalati szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	alkímia	Mf
4.	demonológia	Mf
6.	rúnamágia	Af

A THARR-PAP FEGYVERTÁRA

Tharr papjai nem kedvelik a vérteket, olykor láncinget, olykor gyűrűvértet hordanak, de leginkább páncél nélkül érzik jól magukat. Nem fordulhat elő, hogy egy Tharr-pap teljes, vagy akárcsak félvértezetet is viseljen. Legkedveltebb fegyvereik: a tőr, hosszúkard, korbács, a kézi nyílpuska és az egykezes buzogányok.

FIGYELMEZTETÉS: A Ranagol-pap választásával kapcsolatosan leírtak ehelyütt is érvényesek!

KYEL-PAP

A Teremtés és Pusztítás Ura, sokáig az Pyarroni Panteon főistene volt, ám az Orwellával folytatott küzdelem időlegesen meggyengítette, s ezért lemondott főisteni trónusáról fia, Krad javára. Kyel papjai komor, büszke emberek, akik igen komolyan veszik mind magukat, mind a világot. Nagy hangsúlyt fektetnek műveltségük fejlesztésére, akárcsak harci tudásuk gyarapítására. Szigorú igazságosság jellemzi őket, kényes ügyekben gyakran fordulnak hozzájuk döntésért világi személyek. Fogadalmuk alapján hazugság sosem hagyhatja el ajkukat, s nincs az az aljasság, amit tétlenül néznének. Kemény diszciplinák szerint élnek, a Rend és a Törvényesség védelmét tekintik elsődleges feladatuknak. Az anyagi javak nem érdeklik őket, noha rendházaik takarékosan, mondhatni ügyesen bánnak a pénzzel. Vagyonuk nagyobb részét felszerelésekre, fegyverekre fordítják, s olykor - Kyel ünnepein - pénzt osztanak a rászorulóknak. A pyarroni egyház legszervezettebb katona-papjai. Mikor a vallás vagy az állam érdeke úgy kívánja, Kyel minden szolgája vértet ölt, és az első sorban küzd. Megbecsülés és tisztelet övezi őket - s fehér hollónál ritkább az olyan Kyel-pap, aki méltatlanná válik embertársai bizalmára.



KÉPZETTSÉGEK

Az általános Kasztleírásban már bemutatottakon kívül Kyel papjai az alábbi képzettségekkel rendelkeznek az 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
3 fegyverhasználat	Af
pajzshasználat	Af
nehézvértviselet	Af
fegyverismeret	Af
hadvezetés	Af
nyelvismeret	Af 3. 3. 2.
etikett	Mf
sebgyógyítás	Af
herbalizmus	Af
lefegyverzés	Af

További Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	térképészet	Af
4.	sebgyógyítás	Mf
5.	herbalizmus	Mf
6.	élettan	Af
7.	lefegyverzés	Mf

A KYEL-PAP FEGYVERTÁRA

A Kyel-papokat igen szigorú szabályok kötik abban is, hogy milyen fegyvereket és vértezetet viselhetnek. Ezek szerint csak ütő- és zúzófegyverekkel harcolhatnak, (célzófegyverekkel nem), nem használhatnak mérgeket. A teljes vértezeten kívül bármely pánceltípust engedélyez számukra rendjük. *Leginkább a félvérteket* kedvelik.

A Kyel-papok másban nem különböznek a Pap Főkasztnál általánosságban leírtaktól.

PAPLOVAG

A **paplovagok** általában egy adott vallás, egy adott isten hitének védelmezői. Olyan emberek, akik amellett, hogy művelték, jártasak a vallási tudományokban, ismerik és használják a Kis Arkánum varázslatait, mégis a fegyverforgatást tartják fő hivatásuknak.

A paplovagok nehézvértezetet viselnek, és súlyos, lovagi fegyvereket forgatnak. Életmódjuk és szokásaik tekintetében is a lovagokhoz hasonlók, neveltetésük ellenben sok vonásában a papokéra emlékeztet.

Az itt leírtak általánosan igazak a paplovagokra és minden hozzájuk hasonló Karakterre - hacsak az adott Kaszt ismertetése másként nem rendelkezik.

HARCÉRTÉK

A **paplovagok** részben lovagi neveltetésben részesülnek, melynek során jelentős hangsúlyt fektetnek harcértékük növelésére. Ez persze még így sem éri el a Harcos Kasztokét, de meghaladja az egyszerű papokét - leginkább a bárdokéhoz mérhető. A paplovagok KÉ alapja 5, TÉ alapja 20, VÉ alapja 75; CÉ alapjuk nincs, mivel a lovagokhoz hasonlóan soha nem használnak célzófegyvereket. Az eddigiekhez Tapasztalati Szintenként 9 Harcérték Módosító járul, amit a Karakter szétoszthat KÉ-je, TÉ-je és CÉ-je között. Az egyetlen kötelező érvényű szabály, hogy HM-jéből TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten 3-3 pontot kell áldoznia.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **paplovagok** neveltetésük során céltudatosan, gyakran bizony tudományos módszerekkel edzik testüket - így életerő dolgában a legjobbak közé tartoznak. Ugyanez igaz fájdalomtűrésükre is, mivel egyrészt hozzászoknak a kín elviseléséhez, másrészt - a papokhoz hasonlóan tanult emberek lévén - józan önmérsékettel veszik tudomásul a rájuk szabott összes megpróbáltatást. Ép alapjuk 8 (ehhez járul Egészségük 10 feletti része), Fp alapjuk pedig 7, akár a gladiátoroké. Ez utóbbihoz (az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti hányadán túl) Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp adható.

KÉPZETTSÉGEK

Mivel a paplovagok félig lovagi, félig papi nevelésben részesülnek, számtalan képzettséget eleve megkapnak. Ezek elsajátításán és gyakorlásán túl persze már nemigen jut idejük, energiájuk egyebek tanulására, s ez Képzettség Pontjaik alacsony számában is megmutatkozik. Kp alapjuk 5, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 5-öt kapnak.

Egy átlagos paplovag a következő képzettségeket kapja meg 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
nehézvértviselet	Af
pajzshasználat	Af
4 fegyverhasználat	Af
hadvezetés	Af
pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
írás/olvasás	Af
vallásismeret	Af
történelemismeret	Af
heraldika	Af
etikett	Af
lovaglás	Mf
éneklés/zenélés	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
5.	vallásismeret	Mf
5.	pajzshasználat	Mf
7.	fegyverhasználat	Mf
10.	nehézvértviselet	Mf

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **paplovagoknak** rengeteg képességet kell egyszerre gyakorolniuk és fejleszteniük, hogy magasabb Tapasztalati Szintre léphessenek - így aztán ezt meglehetősen nehezen teszik. Hogy az egyes TSZ-ek eléréséhez mennyi Tp-re van szükség, az a következő táblázatból derül ki:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-175	1
176-352	2
353-720	3
721-1500	4
1501-3500	5
3501-7000	6
7001-10500	7
10501-21000	8
21001-48000	9
48001-78000	10
78001-108000	11
108001-138000	12

Minden további szinthez +38000 Tp kell

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **paplovagok** legmeghatározóbb különleges képesége a papi mágia alkalmazása; az istenük által számukra engedélyezett szférákban a Kis Arkánum varázslatainak használata. Ezekről részletesebb leírás a Papi Mágia című fejezetben található. Mana-pontjaikat a papokéval megegyező módon kapják.

A paplovagok fegyvertára teljes mértékben megegyezik a lovagokéval.

A paplovag karaktert azon, a M.A.G.U.S. rendszerében már járatos játékosoknak ajánljuk, akik amellet, hogy nem kívánnak lemondani a hősi küzdelmek öröméről, varázsolni is szeretnének.

DOMVIK-LOVAG

Domvik lovagjai Domvik Egyházának elvei szerint élnek. Az erkölcs - és nem feltétlenül a jog - bajnokai, a hit védelmezői. Segítenek a rászorulókon, híven szolgálják az Egyház érdekeit. A becsület, az igazmondás számukra mindenek előtt való erény. A jóság, a szolgálatkészség a legjellemzőbb vonásuk.

Ezüst-, vagy aranyszínű teljes vértezetet hordanak, oltáraikon Domvik Hét Arca közül a másodiknak, a Hit Védelmezőjének apoteózisa látható. Címereiken valamely módon mindig feltűnik az aranyszínű kard. Öltözetük, köpönyegük, lótakaróik színe a bíbor.

A Domvik-lovagrendeket általában paplovagok irányítják, ám jut bennük hely bőven a harcos lovagoknak is. Több tucatnyi nagy Domvik-lovagrend létezik, melyek, bár számtalan dologban különböznek egymástól, a fentiekben hasonlóak. A legismertebb efféle rend az Isten Kardja Lovagrend.

KÉPZETTSÉGEK

Egy Domvik-paplovag az általános kaszt leírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
sebgyógyítás	Af
ősi nyelv ismerete	Af (Lingua Domini)

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	ősi nyelv ismerete	Mf (Lingua Domini)

A fel nem sorolt jellemzőkben a Domvik lovagok nem különböznek a paplovag kasztról általánosságban leírtaktól.

RANAGOL-LOVAG

Ranagol lovagjai megvetik az ostoba embereket, a kiemelkedetleneket. Vallják: az efélék nem is méltóak az életre. Épp ezért, ha csak lehet, el kell pusztítani őket; mégpedig úgy, hogy közben szembesüljenek önnön pondrói mivoltukkal. Ily módon a halál lelkük fejlődését is elősegíti, hiszen megszüli bennük a vágyat egy elkövetkező teljesebb, tökéletesebb létezés iránt. Az ostobák sorsa az, hogy szolgálják a náluknál felsőbbrendűeket, s ha szolgálataikra nincs többé szükség, pusztuljanak.

A gorviki vallási rendek lovagjai rendszeresen irtják a nem emberi lényeket és a nem gorvikias megjelenésű, főként a bizonyítottan dzsad származású embereket. A kráni lovagrendek inkább emberellenesek, soraikban számtalan különféle (félemberi és nem emberi) faj képviselői előfordulnak.

KÉPZETTSÉGEK

Egy Ranagol-paplovag az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
fegyverdobás	Af
fegyvertörés	Af
hátbaszúrás	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	méregkeverés	Af
6.	hátbaszúrás	Mf

A fel nem sorolt jellemzők tekintetében a Ranagol-lovagok nem különböznek a paplovag Kasztról általánosságban leírtaktól.



DREINA-LOVAG

Dreina paplovagjai a jogrend, a törvény őrei, s mint ilyenek, általában az uralkodó réteg, és nem a közember szemében népszerűek. Ámbár igazságosságuk közmondásos, s olykor bizony éppen a törvények adta jogokkal visszaélő nemesek ellen fordulnak. Feladatuknak tekintik a jogtalanságok megakadályozását, a törvénybe ütköző cselekedetek üldözését, a rend biztosítását. Ha egy pyarroni hitű országban netán felbomlana a rend, ott bizton számíthatnak a Dreina-lovagok segítségére. Pyarron irányítását és világhírű közbiztonságát is a Dreina-lovagrendek biztosítják.

Ynev-szerte tucatnyi kisebb-nagyobb Dreina-lovagrend létezik, de a messze leghíresebb az egész világra kiterjedő rendházhálózattal bíró Oroszlánszív Lovagrend.

KÉPZETTSÉGEK

Egy Dreina-paplovag az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
történelemismeret	Af
hadvezetés	Mf
térképészet	Af
heraldika	Mf

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	történelemismeret	Mf

A fel nem sorolt jellemzőkben a Dreina-lovagok nem különböznek a paplovag Kasztról általánosságban leírtaktól.

KRAD-LOVAG

A Krad-lovagok Kradot, a Tudomány istenét szolgálják. Szent küldetésüknek érzik, hogy a világot járják, és minél több ismeretre, tudásra tegyenek szert. Bizonyos időközönként visszatérnek rendházaikba vagy valamely Krad-templomba, hogy tapasztalataikat továbbadják papjaiknak. Azok rendszerezik és feljegyezik azokat, majd továbbítják Pyarronba.

A Krad-lovagok szinte minden őrültségre hajlandók, ha az új tapasztalatok megszerzésével kecsegtet. Vándorolnak, és ha valami különös dologgal találkoznak, mindent elkövetnek, hogy a végére járjanak. Általában magányosan, olykor párokban, vagy hármasban kalandoznak - többen csak ritkán tartózkodnak együtt. Útjuk során kerülik a élet kioltását, s ha lehet, nem avatkoznak országok belügyeibe, mások magánéletébe.

KÉPZETTSÉGEK

A Krad-lovagok alaposan és sokoldalúan képzett, művelt, tanult emberek; számtalan tudományos képzettséggel bírnak.

Egy Krad-paplovag az általános Kasztleírásban már említetteken túl a következő képzettségeket kapja az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
4 nyelvtudás	Af 3,3,3,3
herbalizmus	Af
legendaismeret	Af
történelemismeret	Af
térképészet	Af
erdőjárás	Af
úszás	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
5.	legendaismeret	Mf
5.	történelemismeret	Mf

A fel nem sorolt jellemzőkben a Krad-lovagok nem különböznek a paplovag Kasztról általánosságban leírtaktól.

UWEL-LOVAG

A Bosszúállás Atyja Ynev egyik legérdekesebb alakja, az Igazságos Bosszú istene, paplovagjai pedig az effajta bosszúk beteljesítésének szentelik életüket. Számtalanszor előfordul, hogy valakin sérelem, igazságtalanság esik, s hogy nem tud érvényt szerezni igazának. Vagy azért, mert az jogilag nem bizonyítható, vagy azért, mert az igazságtalanság elkövetője gazdagabb nála - vagy mert amit elkövettek ellene, jogi szempontból nem is számít bűnnek. Ilyenkor nincs mit tenni, mint felkeresni a legközelebbi Uwel-rendházat. A Bosszúállás rendjei általában városokhoz közeli, ám félreeső helyeken emelnek maguknak lovagvárakat, és adományokból tartják fenn magukat. Minden olyan szerencsétlen bosszúját magukra vállalják, aki azt maga nem tudja végrehajtani. Olykor - ha gazdag a károsult - adományt is kérnek szolgálatukért, máskor semmit nem fogadnak el. Uwel lovagjai mind keménykötésű, félelmet nem ismerő emberek, céljuktól, egy-egy bosszúterv végrehajtásától semmi sem tántoríthatja el őket - legfeljebb ha kiderül, hogy még sincs igazuk.

"A bosszút szemtől szemben, nyíltan kell bevégezni", vallják, s ehhez tartják is magukat. Ha valamelyikük időnek előtte dől ki a sorból, egy rendtársa lép helyébe, s befejezi küldetését.

KÉPZETTSÉGEK

A Bosszú lovagjaié a legharcosabb paplovagrend. Állandó készültségben élnek, különös gondot fordítanak fegyveres tudásuk és állóképességük fejlesztésére. Általában magányosan járnak, mástól csak ritkán számíthatnak segítségre, ezért mindent maguknak kell elvégezniük. Ezért több képzettséggel bírnak a legtöbb paplovagnál. Az általánosságban felsoroltakon kívül a Uwel-lovagok az alábbi képzettségekkel rendelkeznek az 1. Tapasztalati Szinten:

Képzettség	fok/%
nehézvértviselet	Af
pajzshasználat	Mf
fegyvertörés	Af
lefegyverzés	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	nyomolvasás/eltüntetés	Mf
5.	herbalizmus	Af
5.	sebgyógyítás	Mf
6.	nehézvértviselet	Mf

A UWEL-LOVAGOK FEGYVERTÁRA

A Bosszú lovagjai közel ugyanazokat a fegyvereket használják, mint más lovagi Kasztok, ám különösen kedvelik a pallost, a kétkezes csatabárdot és a nagy, láncos buzogányokat.

DARTON-LOVAG

Darton a Pyarroni Istencsalád ellentmondásos egyéniségei közé tartozik. A holtak, de a sötét tréfák patrónusa is; örömét leli abban, hogy cselekedetei - híveinek cselekedeteiről nem szólva - visszatetszést keltenek a komolykodókban. Választott prófétájához, Airun al Maremhez makacsul ragaszkodik: kétszer is új életet lehelt belé, miután a kalandozó különféle küldetésekben odaveszett. Airun alapította Darton első paplovagrendjét is, melyet Alex con Arvionival, régi elvbarátjával közösen irányít az északi Rowon városából.

Darton paplovagjai istenük égi hatalmának és különös humorának földi megtestesítői. Vezetőiket a rajongásig tisztelik, és akár a világ végéig követnék. Pyarroni érdekeltségűek lévén a Vörös Hadurak oldalán küzdenek az Északi Háborúkban Toron és szövetségesei, azaz Tharr és Ranagol ellen, de Darton eljövendő - úgyszólván csak általuk óhajtott - birodalmának érdekeit sem tévesztik szem elől.

A dartoniták minden őrültségre kapható, cinikus, az élet és a halál dolgait bizonyos távolságtartással szemlélő, gyakorlatiasabb emberek szemében csendes őrültek benyomását keltő férfiak. Színük a fekete, szent jelképük színeivel és formájával - ezüst-vörös kör - a két holdat idézi, az ezzel kapcsolatos kérdésekre azonban csak legyintenek: ezt akárki úgysem értheti. Szent Állatuk a varjú, bár ezen még vitáznak olykor, mert sem Airun, sem Alex nem állhatja az unos-untalan károgó madarat. Hajukat mindannyian - a két rendfőnököt utánozva - szorosan hátrafogva, varkocsba kötve viselik.

KÉPZETTSÉGEK

A Darton-lovagok igen sokoldalúan képzett Karakterek, ám képzettségeik közül nem egy visszatetszést kelt más, "vonalasabb" rendek köreiben. Az általánosan leírtakon kívül az alábbi képzettségekkel rendelkeznek az 1. TSZ-en:

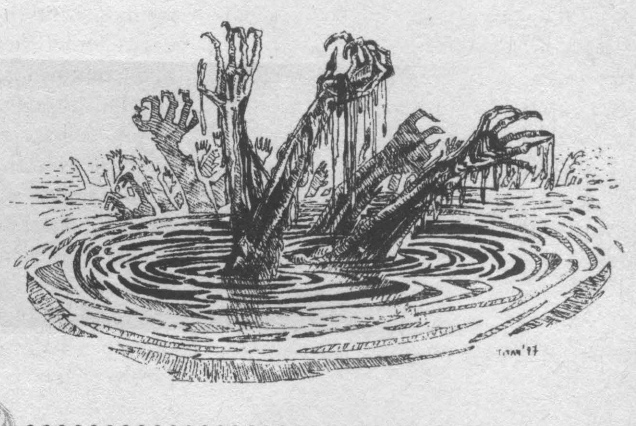
Képzettség	fok/%
birkózás	Af
fegyvertörés	Af
méregkeverés/semlegesítés	Af
csapdaállítás	Af
kocsmai verekedés	Af
hamiskártya	Af

További Tapasztalati Szinteken:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	kocsmai verekedés	Mf
3.	idomítás	Af
4.	hamiskártya	Mf
4.	fegyverhasználat (kétkezes fegyver)	Mf
7.	hátbaszúrás	Af

A DARTON-LOVAGOK FEGYVERTÁRA

Darton lovagjai kivétel nélkül a kétkezes fegyvereket használják, igaz, nem szabályok vagy saját erkölcsi elveik miatt, hanem mert az sebez a legnagyobbat. Olykor - egyedül a lovagok közt - az íjat is megfeszítik; ha úgy tartja kedvük, tőrt hajítanak; a Halált szolgálják, és a Halál nem válogat eszközökben. Egyetlen megkötést vesznek komolyan: sisakot, pajzsot semmilyen körülmények közt nem hordanak.





Csapásaiban, lendítéseiben és hajlásaiban sárkányok ereje lakozott, a fenevadak azonban ősi álmukat aludták: nem tomboltak, léteztek csupán, ahogyan ő. A kanzan lényege az indulatok megzabolázása, a nyers erőszak elutasítása volt, törekvés a tökéletességre, mely több is, kevesebb is a szépségnél.

részlet Wayne Chapman
Karnevál c. regényéből

HARCMŰVÉSZ FŐKASZT

- Harcművész
- Kardművész

Egyes kultúrák a harcot - mint a fejlődés egyik fő mozgatórugóját - művészetté fejlesztették, s a küzdelem formáinak tanulmányozására, gyakorlására külön iskolákat hoztak létre. Yneven a harcművészet niarei eredetű: a hegyi kolostorok szerzetesei dolgozták ki ma is használatos metódusait. A Harcművészek (és Kardművészek) számára a harc nem eszköz, hanem a cél és az út is egyben.

Cél, hogy minél tökéletesebben uralják testüket, s minél pontosabban és szebben mozogjanak. A Harcművészek számára a harc nem más, mint tánc. Az igazán tapasztalt Harcművész számára szinte mindegy, hogy egyedül, vagy ellenfél ellen végzi gyakorlatát: ha tökéletesen mozdul, akkor sem veszíthet, ha történetesen ellenfele az életére tör. A harc művészete ugyanekkor *út*, a test és lélek tökéletesedésének útja, melynek végén a harcművész világa Anyagi Síkján felülemelkedett, az élet és halál körforgásából kiszakadó Beavatottá válik.

Az, hogy a gyakorlás és tanulás közepette a harcművészből csaknem legyőzhetetlen harcos válik, mintegy mellékes eredmény. A harc bármilyen művészete elmélyülést, nyugalmat és koncentrációt kíván, így hát mindazok, akik ezzel foglalkoznak, távolról szemlélik a világ dolgait. A harc művészete azonban önmagában, a végcél nélkül is vonzó: számosan akadnak, akik a legyőzhetetlen technikák, a csodálatos mozgáskultúra miatt kezdik el tanulni s gyakorolni. Noha harci eredményeikben nem maradnak el az Utat járóktól, ha a gyakorlással töltött esztendők nem hozzák meg a teljes átszellemültséget, ha továbbra is csak a Célra ügyelnek, a Beavatottságig nem juthatnak el. Talán ezek a harcművészek a legveszedelmesebbek halandó ember számára - ők a harc és a győzelem szerelmesei, akik nemcsak győzni akarnak, de élvezni is óhajtják győzelmüket.

A harcművészet kidolgozott testet és csiszolt elmét kíván, ezek híján a gyakorlatok végrehajthatatlanok. Ezért a tanulók már zsenge gyermekkorukban elkezdik a gyakorlást: eleinte fizikai képességeiket fejlesztik, majd, kilencedik évüket betöltve, a Pszi tanulásába fognak.

A Pszi - a mentális energiák felsza-

badítása és alkalmazása - az alapja minden harcművészetnek. Ez teszi többé a Slan harci kultúrát az összes egyéb harcrendszernél, ennek segítségével válik művészetté. A Pszi Slan útjának elsajátítása hosszú éveket vesz igénybe, ám a tudás csiszolása sosem maradhat abba. A harcművészetek gyakorlói életük végig fejlesztik elméjük képességét - ez azután hozzásegíti őket, hogy harcművészetüket aggastyánkorban is éppoly hatékonysággal űzhessék, mint fiatalabb éveikben.

A Harcművész főkasztba tartozó karakterek képességeit a következő táblázat szerint kell kidobni:

Harcművész főkaszt, karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Harcművész	Kardművész
Erő	k10+8	k10+8
Állóképesség	k6+12	k10+8
Gyorsaság	k6+14	k6+12+*kf*
Ügyesség	k6+12	k6+14
Egészség	k10+10	k10+8
Szépség	3k6(*2x*)	3k6(*2x*)
Intelligencia	3k6(*2x*)	2k6+6
Akaraterő	k6+12	k6+12
Asztrál	k10+8	k10+8

(*2x*) - a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredménye számít

+*kf* - különleges felkészítés

A Harcművész főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjaiank kiszámításában a következő táblázat nyújthat segítséget:

Harcművész főkaszt, karakteralkotás II. táblázat

	Harcművész	Kardművész
KÉ	10	10
TÉ	20	20
VÉ	75	75
CÉ	0	0
HM/Szint	8(3)	8(3)
Kp alap	4	4
Kp/Szint	5	5
Ép alap	4	4
Fp alap	8	8
Fp/Szint	k6+5	k6+5

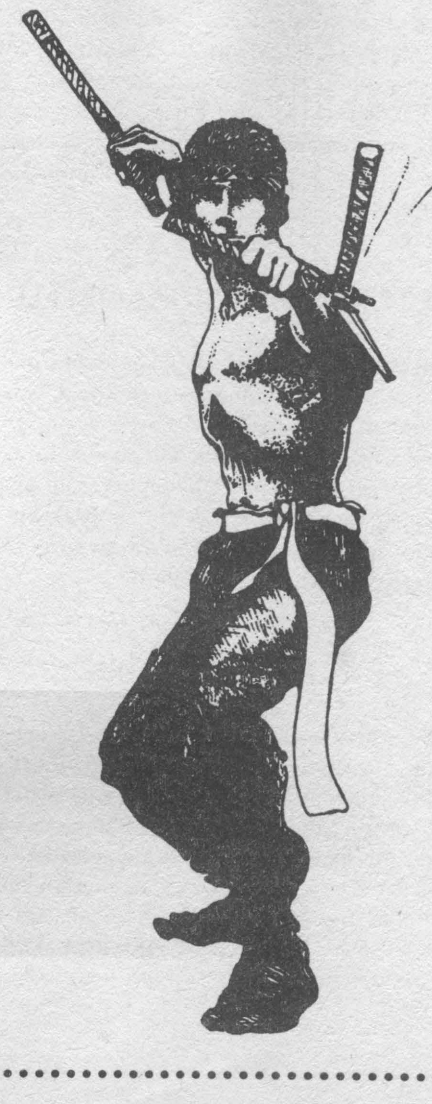
HARCMŰVÉSZ

A **Slan** kifejezést először Tiadlanban kezdték használni a Niaréből odatelepedett szerzetesek. Így hívták azokat a tanulókat, akik nem a sárgák népéből származtak, mégis igen tehetségesnek bizonyultak a harcművészetek elsajátítása terén. A szerzetesek fél évszázad múltán - uruk kívánságára - hazatelepültek, a kifejezés azonban maradt. Azóta Slannek nevezik a harcművészeteket.

A Slan technikák mára már nem teljesen azonosak forrásukkal; a niarei módszerekkel ötvöződtek a helyi küzdőművészetek egyes elemei, s a Slan mesterek tudatosan is tovább fejlesztették azokat.

A Harcművészek kasztjába azok tartoznak, akik elsősorban a pusztakezes harcot alkalmazzák, testüket éppúgy halálos fegyverként használják, mint mások a kovácsok által készített kardot vagy csatabárdot. Öklük ha kell buzogány, ám, ha úgy hozza a szükség, egyetlen ujjukkal átlyukasztják a legjobb minőségű páncélt is. Akrobatikus mozgásuk harc közben lenyűgöző látványt nyújt: a kardcsapások elől félreszaltóznak, a rájuk lőtt nyílvesszőt röptében elkapják, és a legváratlanabb pillanatokban söprik ki ellenfelük lábát. Állóképességük, erejük legalább ilyen megdöbbentő. Puszta kézzel zúznak szét pajzsokat, hosszú órákon keresztül képesek kitartóan futni, a legkiválóbbak közülük az ügető lovat is utolérik. Noha a kilenc alapfegyver - bot, tőr, egyeneskard (nem összetévesztendő a Slan karddal), kétkezes harcibárd, dárda, tonfa, cséphadaró, Slan csillag, buzogány - mindegyikét megtanulják használni, alkalmazásukra csupán szélsőséges helyzetben fanyalodnak.

A harcművészek vallják, hogy a fegyver behatárolja használója lehetőségeit, egyetemes harci eszköz csak egy van: az emberi test.



A harcművészek gyakran magányos mestereknél tanulnak, Tiadlanban azonban több híres iskola is létezik, ahol egyszerre húsz-harminc tanulóval foglalkoznak a mesterek. Tudásukat általában titokként őrzik, s nem szívesen adják tovább a - nem kasztjukba tartozó - kívülállóknak. Az egyes iskolák növendékei legtöbbször összetartanak: a szenvedések közepette együtt töltött hosszú órák, az embertpróbáló gyakorlatok, no meg a tudás közös titka szoros köteléket von a Slan harcművészek közé.

Tiadlanban - mely a Slanek hazája, s a harcművészetek központja ma is - a harcművész rendek és iskolák felett a Dorcha, a Harc Nagyasszonya uralkodik. Őt minden Slan, legyen férfi vagy nő, a rajongásig tiszteli, s egyetlen szavára bármit megtesz. Ez így persze nem áll az Ynev más tájain élő és gyakorló harcművészekre, ám bizonyos, hogy a Dorcha említése még a legtávolabbi zugokban felnőtt és harcművészetet tanult ember szívét is megdobogtatja.

Harcérték

A **harcművész** harcértéke alaphelyzetben nem számít a legjobbak közé: pusztakezes sebzése mindössze 1k6 Sp. Ő akkor válik mindenkinél különbbé, ha küzdelem során pszijének különleges diszciplináit alkalmazza. Pszi nélkül KÉ-alapja 10, TÉ-alapja 20, VÉ-alapja 75, CÉ-alapja 0; amihez még minden Tapasztalati Szinten (már az 1. szinten is) 8 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint szétoszthat felsorolt négy értéke között. Az egyetlen megkötés, hogy TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten 3-mat 3-mat kell fordítania.

Életerő és Fájdalomtűrés

A **harcművészek** kemény kiképzésen esnek át, mely Fájdalomtűrésüket ugyan fokozza, Életerejüket azonban meglehetősen igénybe veszi. Így azután a kaszt tagjai kevéssé életerősek, ellenben szinte mindenki másnál jobban bírják a kínt. A harcművész Ép-alapja 4 (ehhez adódik még Egészsége 10 feletti hányada), Fp-alapja pedig 8, amihez (Állóképességén és Akaraterején túl) Tapasztalati Szintenként még K6+5 Fp járul.

Képzettségek

A **harcművészek** számtalan képzettségel eleve bírnak. Neveltetésük során sok mindent kell elsajátítaniuk, ami minden idejüket és energiájukat leköti, akár utóbb ugyanezen képzettségek gyakorlása és fejlesztése. A pszi Slan-útja még ezek közül is kiemelkedik. Így azután nem csoda, ha a harcművészeknek nemigen nyílik módjuk egyebek tanulására - ami a M.A.G.U.S. szabályai szerint annyit tesz, hogy kevés Képzettség Pontot kapnak. Kp-alapjuk 4, amihez minden Tapasztalati Szinten (már az 1. szinten is) további 5 járul.

A harcművész karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
vakharc	Af
10 fegyverhasználat	Af
4 fegyverdobás	Af
fegyvertörés	Af *(puszta kézzel)*
pszi	*Slan-út*
lovaglás	Af
úszás	Af
futás	Af
mászás	20% *
esés	35% *
ugrás	30% *

* *A harcművész minden Tapasztalati Szinten kap 22 %-ot, amit eloszthat a felsorolt három Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15 %-ot szánhat.*

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	sebgyógyítás	Af
4.	fegyvertörés	Mf (puszta kézzel)
5.	vakharc	Mf
6.	sebgyógyítás	Mf



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **harcművészek** elsődleges különleges képessége, hogy a pszi Slan útját használják. (lásd Pszi!) Ennek segítségével lehetnek különb harcossá minden más fegyverforgató kaszt tagjainál.

A harcművészek képesek arra, hogy kitérjenek a rájuk kilőtt nyilvesszők és egyéb lövedékek útjából. Ennek feltétele, hogy számítsanak a lövésre, és összpontosítsanak a kitérésre. Ez esetben a céllövő Célzó Dobásával szemben a harcművész VÉ-je érvényesül, nem a távolság. Minderről a Harcrendszer fejezet Célzás paragrafusában esik szó bővebben.

A harcművészek kitartó farkasügetésre képesek, melynek sebessége 16 mérföld/óra, s ezt annyi órán keresztül bírják, ahanyadik Tapasztalati Szintűek.

A harcművészek keze, amikor a Chi-harc diszciplina alkalmazásával harcolnak, a 6. TSZ-től mágikus fegyvernek számít, s minden, az efféle fegyverekre és tárgyakra vonatkozó szabály rájuk is érvényes.

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **harcművésznek** számtalan képességét kell fejlesztenie ahhoz, hogy Tapasztalati Szintet lépjen. Ez annyit tesz, hogy sok Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenie, mind alacsony, mind magas TSZ-en, az alábbiak szerint:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-220	1
221-442	2
443-950	3
951-2000	4
2001-4500	5
4501-9000	6
9001-16000	7
16001-32000	8
32001-65000	9
65001-120000	10
120001-170000	11
170001-240000	12

Minden további szinthez +65000 Tp szükséges.

A HARCMŰVÉSZ FEGYVERTÁRA

A **harcművészek** számtalan fegyver forgatásában já［ratosak. Ezek neveltetésüktől függően nyugati avagy keleti típusúak, netán mindkét csoportból származók. Elsődlegesen azonban puszta kezüket használják, azon elvet követve, hogy a fegyver rákényszeríti forgatójára saját stílusát, s ezáltal csökkenti szabadságának fokát.

A harcművész, ha puszta kézzel küzd, soha nem ölt semmilyen páncélt. Ha fegyveres küzdelemre készül, előfordul, hogy vértet visel; ám ez mindig hajlékony, nem nehezíti a mozgást. Harcművész merev vérteket soha nem hord.

A harcművész az egyik legnagyobb játékosi tapasztalatot igénylő kaszt. Igazi hatalmát a pszi Slan-útja jelenti, melynek megértése nélkül a játékos nem sokra megy. Így a harcművészt csak a legtapasztaltabb játékosoknak ajánlhatjuk.

KARDMŰVÉSZ

A **Kardművészek** a Slanek egyik specializált csoportját alkotják. Ők a karddal való küzdőművészetet vitték tökélyre. Fegyvereik a Slan kard és Slan tőr hosszú évszázadok munkájával kikísérletezett kovácsolási eljárással készül, de anyaga és formája is tökéletes - azóta sem sikerült jobbat találni. A Kardművészek szellemisége sokban megegyezik a Harcművészekével, ők azonban nem testüket és öklüket használják fegyver gyanánt, hanem kardjukat. Vallják, hogy a kard használatához nem elég megtanulni a vívás szabályait. Lélekből - Chiből - kell harcolni. Módszereik, technikáik legalább olyan különlegesek, mint harcművész társaik pusztakezes tudása; kardjuk - mint mondják - hozzájuk nőtt, s ugyanúgy érzik, mint más ember a végtagjait. Vívótudományukról legendákat zengenek, s való igaz: mozgásuk csiszoltsága, módszereik letisztultsága gyönyörködtető, igazi élményt ad a műértőknek. A Kardművészek szinte sosem cseleznek fegyvereikkel, vágnak és védenek - a hatékonyság az időzítésben, a mozdulatok hibátlan kivitelezésben rejlik. Gondot fordítanak minden egyes apró mozdulat begyakorlására, hisz a kéztartás tisztasága, a helyes lépés, vagy a csípő pontos mozgása a Kardművész életét mentheti meg.

A Kardművészek, ellentétben a Harcművészekkel csak a legritkább esetben tanulják tudományukat iskolákban: a kard művészetét magányos mesterek oktatják, egyszerre legfeljebb három-négy tanítványnak. Az azonos mesternél tanult Slanek éppúgy összetartanak, mint Harcművész társaik, s a Dorcha tiszteletében sem maradnak el tőlük.

Kardművészetet Tiadlanon kívül csak elvétve oktatnak. Néha Pyarronban, néha az Északi Szövetség területein, olykor a Déli Városállamokban bukkan fel egy-egy magányos mester.

HARCÉRTÉK

A **kardművész** harcértéke - a harcművészhez hasonlóan - alaphelyzetben közel sem számít a legjobbak közé. Csak akkor válik mindenkinél különbbé, ha küzdelem közben pszijének különleges discziplináit alkalmazza. Pszi nélkül KÉ-alapja 10, TÉ-alapja 20, VÉ-alapja 75, CÉ-alapja 0; amihez minden Tapasztalati Szinten (már 1. szinten is) 8 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el felsorolt négy értéke között. Az egyetlen szabály, amihez tartania kell magát: TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten 3-mat 3-mat kell fordítania.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **kardművészek** kiképzése a Fájdalomtűrést ugyan fokozza, a kemény igénybevétel miatt viszont rontja az Életerőt. Így azután a kaszt tagjai kevéssé életerősek, ellenben szinte mindenki másnál jobban bírják a kínt. A kardművész Ép-alapja 4 (ehhez adódik még egészsége 10 feletti hányada), Fp-alapja pedig 8, amihez (Állóképességén és Akaraterején túl) Tapasztalati Szintenként további K6+5 FP járul.

KÉPZETTSÉGEK

A **kardművészek** számtalan képzettségel eleve bírnak. Neveltetésük során sok mindent kell elsajátítaniuk, ami minden idejüket és energiájukat leköti - mint később ugyanezen képzettségek gyakorlása és fejlesztése. Így aztán a kardművészeknek nemigen jut módjuk egyebek tanulására, ami a M.A.G.U.S. szabályai szerint annyit tesz, hogy kevés Képzettség Pontot kapnak. Kp-alapjuk 4, amihez minden Tapasztalati Szinten (már az 1. szinten is) további 5 járul.

A kardművész karakter 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
ökölharc	Af
birkózás	Af
vakharc	Af
3 fegyverhasználat	Af
fegyvertörés	Af (Slan karddal)
hadvezetés	Af
pszi	Slan-út
etikett	Af
lovaglás	Af
úszás	Af
futás	Af
mászás	10% *
esés	20% *
ugrás	10% *

* *A kardművész minden Tapasztalati Szinten kap 18 %-ot, amit eloszthat felsorolt három, Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15 %-ot szánhat.*

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	lovaglás	Mf
4.	fegyvertörés	Mf (Slan karddal)
5.	vakharc	Mf
5.	fegyverhasználat	Mf (Slan kard)

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **kardművészek** elsődleges különleges képessége, hogy a pszi Slan útját használják. (Lásd Pszi.) A kardművészek képesek arra, hogy kitérjenek a rájuk kilőtt nyilvesszők és egyébb lövedékek útjából. Ennek feltétele, hogy számítsanak a lövésre, és öszpontosítsanak a kitérésre. Ez esetben a céllövő Célzó Dobásával szemben a kardművész VÉ-je érvényesül a távolság helyett. Minderről a Harcrendszer fejezet Célzás paragrafusában esik szó bővebben.

A Kardművész Slan kardja, amint elérte a 7. TSZ-et, és a Chi-harc diszciplinát használja, mágikus fegyvernek minősül - e kategória minden szabálya érvényes rá.

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **kardművésznek** számtalan képességét kell fejlesztenie ahhoz, hogy Tapsztalati Szintet lépjen. Ez anynyit tesz, hogy sok Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenie, mind alacsony, mind magas TSZ-en az alábbiak szerint:

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-200	1
201-400	2
401-925	3
926-1900	4
1901-4000	5
4001-8250	6
8251-15500	7
15501-31000	8
31001-62500	9
62501-115000	10
115001-165000	11
165001-230000	12

Minden további szinthez +62000 Tp szükséges.

A KARDMŰVÉSZ FEGYVERTÁRA

A **kardművész** legfontosabb fegyvere a Slan kardkészlet. Ez két enyhén görbe, keskeny pengéjű, kétkezes markolatú kardból áll, egy rövidebből és egy hosszabból. Mindkettő része gazdája Személyes Aurájának, így a lélek védelmét élvezi, mintha csak a kardművész testének része lenne. Ezeken kívül a kardművész olykor használ tőröket és egyéb fegyvereket is, ám nehéz küzdelemben, főképp párviadalban tradicionális kardjait alkalmazza.

A kardművész vértjei egymásra erősített fémlemezkékből, pikkelyekből állnak; mindig hajlékonyak, nem akadályozzák a szabad mozgást. A tradicionális kardművész vért SFÉ-je 4, MGT-je 1 - azonban csak akkor mutat ilyen kiváló tulajdonságokat, ha kardművész viseli.

A kardművész karaktert a harcművészhez hasonlóan csak a nagyon tapasztalt M.A.G.U.S. játékosoknak ajánljuk. Közülük is csak azoknak, akik képesnek érzik magukat egy tradíciókat szigorúan őrző, erkölcsös karakter megszemélyesítésére.



Egyszerre megcsapott az asztrális mágia semmivel össze nem keverhető, émelyítő kisugárzása. Mielőtt megpillantottam volna, már tudtam, hogy a folyosón túl egy beavatott vár. Egy olyan mágiahasználó, aki arra sem vette a fáradtságot, hogy hatalmát leplezni próbálja. Asztrálteste halálos nyugalmat árasztott, aurájának sötét hullámai tajtékot vetettek az elmémet védő pajzsokon...

- Soan Riellid



VARÁZSHASZNÁLÓ FŐKASZT

- Boszorkány
- Boszorkánymester
- Tűzvarázsló
- Varázsló

A **Varázshasználó főkaszt** mindazon alkasztok összefoglaló csoportja, melyeknek tagjai valamely formában - de saját erőből, s nem valamely isten által - használnálják a mágiát, a mágiának is a Világegyetem törvényszerűségein alapuló vállfaját. Némelyek közülük értik tudományuk belső törvényeit, ám a legtöbben csak azzal vannak tisztában, mit s hogyan kell tenniük azért, hogy a kívánt varázslat létrejöjjön.

A varázshasználó kasztok tudománya több különböző forrásból táplálkozik. Az északi iskolák és rendek legtöbbje kyr, némelyike crantai alapokon nyugszik. A déliek, hovatartozásuktól függően, a kyr hagyományokat ötvözik vagy godoni, vagy kráni és aquir mágiával. A M.A.G.U.S.-ban azonban minden iskolára ugyanazon szabályok és törvények érvényesek. Különbséget csak kasztok szerint teszünk, iskolák, rendek szerint nem.



A Varázshasználó Főkasztba tartozó karakterek Képességeit a következő táblázat szerint kell kidobni:

Varázshasználó főkaszt karakteralkotás II. táblázat

	Boszorkány	Boszorkánymester	Tűzvarázsló	Varázsló
KÉ	6	7	6	2
TÉ	14	17	17	15
VÉ	69	72	72	70
CÉ	0	5	0	0
HM/Szint	4(1)	7(1)	8(3)	4(1)
Kp alap	8	7	3	7
Kp/Szint	12	8	5	7
Ép alap	3	3	5	3
Fp alap	1	4	4	2
Fp/Szint	k6	k6+1	k6+1	k6

A Varázshasználó Főkasztú karakter különféle értékeinek és pontjaiank kiszámításában a következő táblázat nyújthat segítséget:

Varázshasználó főkaszt karakteralkotás I. táblázat

Képességek	Boszorkány	Boszorkány-mester	Tűzvarázsló	Varázsló
Erő	3k6	3k6(2x)	2k6+6	3k6
Állóképesség	3k6	3k6(2x)	2k6+6	3k6
Gyorsaság	2k6+6	k10+8	3k6(2x)	3k6(2x)
Ügyesség	k10+8	k6+12+kf	3k6(2x)	3k6(2x)
Egészség	2k6+6	2k6+6	2k6+6	3k6(2x)
Szépség	k6+14	3k6	3k6	3k6
Intelligencia	2k6+6	2k6+6	2k6+6	k6+12+kf
Akaraterő	2k6+6	2k6+6	2k6+6	k6+12+kf
Asztrál	k6+12+kf	k6+12	2k6+6	k6+12+kf

(2x) - a képességre két sorozat dobható, és a jobbik eredménye számít
+kf - különleges felkészítés

MÁGIAHASZNÁLAT

A **Varázshasználók** elsődleges képessége a mágiahasználat. Erről bővebben a különböző mágia fejezetekben írunk: a Tűzmágiánál, a Boszorkánymágiánál, a Boszorkánymesteri Mágiánál és a Mágiánál.

Minden Varázshasználónak módja van használni a Pszi kyr metódusának Pszi ostrom diszciplináját, az ott leírtak szerint. Minden más szempontból a Varázshasználók - a varázsló kivételével - Pszit csak a pyarroni módszer Mesterfokán alkalmazzák. A varázslók az egyetlenek, akik maradéktalanul képesek kihasználni a Kyr-metódus nyújtotta lehetőségeket.

MAX.MANA-PONT

A **Varázshasználók** mágikus hatalma a M.A.G.U.S.-ban számértékkel is mérhető. Arról árulkodik, hogy az illető egyszerre maximum mekkora energiaigényű varázslatot képes végrehajtani, vagyis, hogy egyszerre mennyi Mana-pontot tárolhat az elméjében, és fordíthat a varázslatok létrehozására. Ezt a számértéket maximális Mana-pontnak (max. Mp) nevezzük, és kizárólag a kaszttól, valamint a Tapasztalati Szinttől tesszük függővé. Hogy az adott alkasztok esetében menynyi a max. Mp, az leírásukban minden esetben szerepel.

A Boszorkányok és Boszorkánymesterek Mana-pontjaikat a Hatalom italából merítik. Minden alkalommal, mikor felhajtanak belőle egy adagot, annyi Manapontjuk lesz, amennyi Tapasztalati Szintjükön maximálisan megengedett (max Mp). Egy adag italt mindenképp el kell fogyasztaniuk - akkor is, ha elfogyasztása előtt már csak 1 Mp-juk volt, de akkor is, ha csak egyet használtak el a maximumból. Nem ihatnak azonban bármennyit, mert a főzet minden alkalommal csökkenti Egészségüket. Márpedig ha Egészségük 0-ra zuhan, nyomban meghalnak. (Persze egyéb esetek is adódhatnak, amikor az alacsony Egészség mérhetetlen hátrányt jelent!) Minden elfogyasztott italadag 3-mal csökkenti a boszorkányok, 4-gyel a boszorkánymesterek Egészségét. Az ital elemésztette Egészségpontok csak kiadós alvással térnek vissza. Ha a karakternek nincs módja teljesen kipihenie magát, jóval kevesebb Egészségpontot kap vissza. Négy óránál rövidebb alvásidő alatt egy sem, attól kezdve óránként 1 pont tér vissza; a teljes kipihentség a karakter állapotától és a helyzettől függően 8 - 14 órát jelent. Mind a boszorkány, mind a boszorkánymester képes elkészíteni a Hatalom Italát, a Varázstárgy Készítés varázslat segítségével 3 óra alatt, 1 Mana-pontért. A főzethez szükséges füvek 1 aranyért bárhol megvásárolhatóak, vagy mesterfokú Herbalizmussal erdőben összegyűjthetőek. (Lásd még Varázstárgyak!)

A Tűzvarázslók varázstudományukkal együtt megörökölték a godoni mágusoktól a mágikus energiák (Mana-pontok) összegyűjtésének módszerét is. Csakhogy a godoniak *mágusok* voltak, hatalmuk messze meghaladta ordani utódaikét. Képesek voltak bármikor, azonnal feltölteni elméjüket az energiával, s ezt a metódust hagyományozták a tűzvarázslókra is. A tűzvarázsló tehát, mihelyt 1 Mana-pontot elhasznál, nyomban hozzákezd a módszerhez, mellyel visszanyerheti. A godoni mágusokkal ellentétben azonban nem körökre, hanem órákra van szüksége ehhez: 1 óra alatt annyi Mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a Tapasztalati Szintje. Mivel Szintenként 6 Mp-ot kap, 6 óra alatt képes teljesen teleszívni magát mágikus energiával - ha előtte mindet elhasználta. Ha nem, úgy jóval hamarabb éri el max. Mp-jét. Lé-

teznek persze más energiagyűjtési módszerek is, ezekről bővebben a *Tűzmágia* c. fejezetben olvashattok.

A Varázslók Mana-pontjaikat (Mp) Pszi-pontjaik (Ψp) elhasználásával, az Energiagyűjtés diszciplína segítségével nyerik. Az, hogy egymás után hány max.Mp-jüket kimerítő varázslatot képesek végrahajtani, Pszi-pontjaiktól (azon keresztül pedig Tapasztalati Szintjüktől) függ. Bővebben lásd a *Mágikus kifáradás* alatt az *Életerő* c. fejezetben.

BOSZORKÁNY

A boszorkányok legtöbbje csak felhasználója az ősi, mágikus tanoknak. Tudományuk évezredek tapasztalatán alapul, mégsem tér el lényegesen az ősi formuláktól. Számukra a mágia nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom eszköze. A mágiát okkult művészetként szemlélő varázstudó kevés akad soraikban.

A boszorkányok nem igyekeznek megérteni a mágia törvényeit - ők a gyakorlat, az alkalmazói mágia hívei. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem alkalmasint kiskapuit keresik.

A legelső és legfontosabb szabály, amit a boszorkány kapcsán említenünk kell, a következő: **A boszorkány karakter minden esetben nő.** Javasoljuk, ne legyen ez másként a Játékos esetében sem - ellenkező nemű karakterrel nehéz játszani, s a próbálkozás gyakorta kínos szituációkhoz vezet.

A boszorkány elsősorban az Asztrálmágiában, annak is fondorlatos, csábítással vegyes alkalmazásában járatos. Különös, egyedi varázslatokat használ; alkalmazza - ha nem is magas fokon - az Anyagmágiát és a Mentálmágiát is. Képzettséggel rendelkezik a mérgek keverése és semlegesítése, valamint a gyógyítás terén.

Boszorkányok majd' mindenütt akadnak Yneven. Rendjeik száma több százra rúg Kránban; a legjelentősebb közülük az egész Délvidékre kiterjedő, renitens szektákban bővelkedő *Adepta Astralica*. Leányai a gyönyörben lelik meg az Asztrálmágiák alkalmazásához legalkalmasabb tudatállapotot; szexuálmágiájuk a legveszedelmessebb hatalom, amivel nő férfi felett bírhat.

Szólni kell még a Kráni Birodalmi Belsőiskolák árnyékában tevékenykedő *Maida Saluquas* szektáról. Tagjai lélegzetelállító szépségű fiatal hölgyek, akik ártalmatlan külsejükre rácáfolva orgyilkosokat is megszégyenítő képzettségekkel bíró ügynökök. Krán legtöbb politikai sikerét éppen a Maida Saluquas férfiszíveket megdobogtató hatásának köszönheti. A szekta tagjai Dél legkülönbözőbb államaiban bukkantak fel az idők folyamán - rendszerint jelentős személyiségek, bankárok, sőt, uralkodók ágyasaiként, valódi céljaikat mindenkor titokban tartva. Misztikus tudományokban való jártasságuk, asztrálmágikus hatalmuk megfelelő - és gyakorlatilag kivédhetetlen - eszköznek bizonyult minden olyan esetben, mikor az egyes államok nyugalmának szétzilálása, a vezetők és/vagy tehetős személyiségek befolyásolása, vagy épp félreállítása volt a kijelölt birodalmi cél. A boszorkányok a küldetés sikeres végrehajtása érdekében nem riadnak vissza a gyilkosságoktól sem, melyek elkövetésekor esetenként saját eszköztárukat, máskor célirányosan megválasztott, a gyanút egy jó előre kiszemelt egyénre vagy csoportra terelő fegyvereket használnak. Feljegyzések születtek olyan esetekről is, mikor a gyanút valamely istenségre, annak fanatikus híveire terelték - földművesek egykedvűségével hintve szét egy városok és városállamok pusztulását eredményező vallásháború magvait.



Észak-Yneven két jelentősebb, és számtalan kisebb boszorkányszekta tevékenykedik. A legnevesebb, és valódi hatalommal bíró szervezet a *Livinai Gyülekezet*. Akárcsak más, kisebb rendek, ők is Morgena papi szervezetétől eredeztetik magukat, s ebben lehet némi igazság. Céljaik, módszereik koronként változnak, egy azonban bizonyos: Tharr, a Háromfejű hívei ellen engesztelhetetlen gyűlölet él szívükben. Összetartásuk és befolyásuk világszerte híres - mondják, egyes tagjaik a Dorani Varázslótanács urainak hálószobatitkairól is regélhetnének. Erősen kötődnek a kyr hagyományokhoz, s a legtöbb régi ereklye is Livinában halmozódott fel.

A *Romlás Virágai* elnevezésű boszorkányrendet Orwella, a Kitaszított papnői alkotják. Nagy barátságban állnak a Kard Testvériséggel, ezzel a gro-ugoni illetőségű, orwellánus lovagrenddel: amolyan véd- és dacszövetség ez közöttük. Számtalanszor sikerült már keresztülvinniük olyasmit, amihez a lovagok ereje és gyilkos kegyetlensége kevésnek bizonyult volna. A szexuálmágia legnagyobb ismerői, s e tudásukat gátlástalanul használják is. Nem riadnak vissza azonban a gyilkosságoktól sem: némelyikük valóságos amazon. Bevett trükk-

jük, hogy időleges rendházukat - hisz az Inkvizítorok Szövetségének állandó zaklatása miatt sokáig nem maradhatnak egy helyben - Ellana-szentélynek (örömtanyának) álcázzák, ám a betérők nem csengő aranyakkal, hanem az életükkel fizetnek a szerelemért.

HARCÉRTÉK

A **boszorkányok** kizárólag mágikus tudományukra támaszkodnak, ha baj éri őket. A fegyverforgatáshoz, a harchoz alig-alig értenek. Harcértékük a legalacsonyabb az összes kaszt közül. KÉ-alapjuk 6, TÉ-alapjuk 14, VÉ-alapjuk 69 és CÉ-alapjuk 0; továbbá minden Tapasztalati Szinten 4 Harcérték Módosítót kapnak, amit szétoszthatnak KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük és CÉ-jük között, azonban Té-jükre és VÉ-jükre minden TSZ-en kötelesek 1-et 1-et áldozni.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **boszorkányok** Életerő és Fájdalomtűrés tekintetében sem álnak valami fényesen. Életmódjuk megköveteli, hogy a mágia használatának érdekében nap mint nap sanyargassák testüket. Így azután érthető, hogy Életerejük az életben maradáshoz feltétlen szükséges minimum környékére tehető. A tisztán fizikai fájdalom szokatlan számukra, emiatt rosszul is tűrik. Ép-alapjuk 3 (ehhez járul Egészségük 10 feletti része), Fp-alapjuk 1, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti hányadán túl) Tapasztalati Szintenként még K6 Fp-t kapnak.

KÉPZETTSÉGEK

A **boszorkányok** számtalan képzettséget kötelesek elsajátítani. Ezeket a M.A.G.U.S.-ban eleve megkapják. Mivel azonban idejükből és energiájukból nem rabol el semmit a harc tanulása és gyakorlása, számtalan egyéb képzettséggel is megismerkedhetnek. Képzettség Pontjaik száma magas: Kp-alapjuk 8, amihez minden Tapasztalati Szinten (már az 1. TSZ-en is) még 12-őt kapnak.

A boszorkány karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
1 fegyverdobás	Af
pszi	Mf
2 nyelvtudás	Af 3. 3.
herbalizmus	Af
írás/olvasás	Af
méregkeverés/semlegesítés	Af
sebgyógyítás	Af
szexuális kultúra	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	méregkeverés/semlegesítés	Mf
5.	herbalizmus	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **boszorkányok** elsődleges különleges képessége, hogy használják a Boszorkánymágiát. (lásd a *Boszorkánymágia* c. fejezetben!)

A boszorkány karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 8-cal növekszik (1. szinten 8; 2.-on 16; 3.-on 24 és így tovább).

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **boszorkányok** a varázshasználók közül a legkönnyebben lépnek Tapasztalati Szintet. Ez mind alacsony, mind magas szinteken igaz. A M.A.G.U.S. rendszerében ez úgy nyilvánul meg, hogy a többi kaszthoz képest kevés Tapasztalati Pontot kell összegyűjteniük ahhoz, hogy szintet lépjenek. Hogy mennyit, az a következő táblázatból derül ki.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-150	1
151-300	2
301-600	3
601-1000	4
1001-2000	5
2001-4000	6
4001-9000	7
9001-17000	8
17001-38500	9
38501-58500	10
58501-78500	11
78501-108500	12

Minden további szinthez +31500 Tp szükséges

A BOSZORKÁNY FEGYVERTÁRA

A **boszorkányok** általában tőrrel harcolnak, melynek pengéjét gyakran mérgekkel teszik veszedelmesebbé. Fegyverüket, ha a helyzet úgy kívánja, célbadobni is képesek.

Vértet, páncélt soha nem viselnek.

A boszorkány karaktert kizárólag női játékosoknak ajánljuk. Közülük is olyanoknak, akik elsősorban varázslatokat kívánnak használni, a fegyverforgatás nem bír fontossággal számukra, s a vérontás sem kenyerük.

BOSZORKÁNYMESTER

A **boszorkánymesterek** gátlástalan feketemágusok - természetesen csak a szó filozófiai értelmében, hiszen hatalmuk bármily sötét is, nyomába sem lép egy igazi mágusénak. Mégis, a többi varázshasználó kaszt tagjai csak irigységgel vegyes döbbenettel szemlélhetik velejéig romlott, sötét hatalmuk mértékét. Mágikus tudományukat egyetlen cél szolgálatába állítják: pusztítanak, kínt, nyomorúságot okoznak.

Mindemellett a boszorkánymesterek is csak felhasználói varázslók; ők sem értik a mágia mélyebb összefüggéseit, belső törvényeit. Ismerik a megfelelő formulákat: azon varázsigéket és taglejtéseket, melyek iszonyatos hatalmuk zálogát jelentik. Varázslataik túlnyomó részt Rontásokból, Átkokból, Energiavillámokból állnak - s az áldozat testét roncsolják -, meg persze az elmaradhatatlan Nekromanciából. Emellett a boszorkánymesterek járatosak az orgyilkosság különféle fogásaiban is: ismerik a méregkeverés tudományát és a hátbaszúrás "művészetét".

Dél-Ynev majd' minden tájára jut belőlük: Kránba, Gorvikba, a Dzsad Emírségekbe, de még Shadonba is. A leghatalmasabbak kétségtelenül Kránban élnek. Rendjeik behálózzák a Birodalmat, gyakran lovagrendek, fejvadászklánok vezetőiként tűnnek fel. A Birodalmi Belsőiskolákkal csak formális kapcsolatot tartanak fenn, annál meghittebb a viszonyuk a mindenki más elől elzárkózó aquirokkal. Egymással nehezen találnak hangot, nem ritkák a rendek közti véres leszámolások, de a viszály olykor még a rendeken belül is felüti fejét. A boszorkánymesterek mindenkinél különbnek, kiemelkedettebbnek gondolják magukat, s az ilyesmi Kránban könnyen önbíráskodásra sarkall.

Észak boszorkánymestereiről szólva elsőként mindig Toron boszorkánymesterei ötlenek a történelemben és politikában jártas halandó eszébe. Nem véletlenül, hisz a kontinens e tájának legnagyobb hatalmú varázstudói, az embernépek legelkeseredettebb ellenségei ők. Mégsem tekinthetők boszorkánymesternek a szó igazi értelmében, hisz a mágia sokkal ősibb, sokkalta bonyolultabb formáit is használni képesek. Ama tíz Hatalmas egyenesági leszármazottai, akik a Kyr Birodalom bukásához vezető háború poklában megpróbálták Orwella istennő kezére játszani a császárt, egész udvartartásával egyetemben. Tervük kudarcba fulladt, az egykori birodalmi tartomány, Toron egységét azonban épp eme aljasság "jutalmaként" őrizhették meg, s emiatt uralhatják azt véreik mind a mai napig. A főváros felé nyitott Shuluri-öböl megközelíthetetlen szigetén élnek, közönséges halandó sosem láthatja őket.

Annál inkább ismeri és gyűlöli a világ követőiket, az árnyékukban tevékenykedő igazi boszorkánymestereket, akik révén hatalmukat az egész Birodalom, még a császár felett is érvényesíthetik.

A rejtőzködő és a világot nyíltan járó boszorkánymesterek az Yneven még mindig jókora hívői táborral rendelkező kyr szörnyisten, Tharr hívei. Mivel Toronban teljes biztonságban tudhatják magukat, a boszorkánymesteri rendek szervezete az egész országot behálózza, bonyolultabb talán még a császári közigazgatásnál is. Minden tartományban és minden jelentősebb településen megtalálhatók: a gazdaság irányítását (Ajzószer- és rabszolgakereskedelemmel is foglalkoznak, mondják, a Láncbarátok elnevezésű bűntestvériséget boszorkánymesterek szervezték meg és irányítják!) éppúgy a kezükben tartják, mint a politikait: a jócskán elkorcsosult kyr nemesség maradékának már csak a hadsereg irányításában van szava, ámbátor ők sem nélkülözhetik a boszorkánymesterek alantas, ám hathatós támogatását hadjárataik során.

A toroni boszorkánymesterek rendjei természetes szövetségeseikre leltek Tharr egyházában és a Háromfejű papjaiban - mindkét szervezet azon igyekszik, hogy Toront Észak első számú hatalmává téve az ottani országok és kultúrák mindegyikére kiterjessze befolyását.

A Quiron-tenger túlpartján elterülő királyság, Abaszisz boszorkánymesterei kényesebb helyzetben vannak, ezért, bár hatalmuk csekélyebb toroni társaikénál, az egyensúlypolitikában fontos szerep jut nekik.

Abaszisz nagykirálya, és az ország hercegkapitányi címet viselő főnemesei állandó harcban állnak egymással. A nagykirály, akit a trónfosztástól csakis a hercegkapitányok egymás közti viszálykodása óvhat meg, a boszorkánymesteri rendek segítségét sem átallja igénybe venni, s támogatója Tharr helyi egyházának is. Aligha túlzás azt állítanunk, hogy a Toron-Abaszisz tengely kikovácsolásában épp az egymással szívélyes kapcsolatot fenntartó boszorkánymesteri rendek játszották a főszerepet.

HARCÉRTÉK

A **boszorkánymestereket** tanítóik nem készítik fel nyílt, szemtől szembeni harcra, kizárólag a lesből, meglepetésszerűen, hátulról támadásra. Ehhez mért a Harcértékük is. A Varázshasználók között jónak számít, a Harcosok között rossznak; leginkább a Szerencsevadászokéhoz hasonlítható. A boszorkánymester KÉ-alapja 7, TÉ-alapja 17, VÉ-alapja 72, CÉ-alapja pedig 5. Ezen túl szintenként 7 Harcérték Módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat szét KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je vagy akár CÉ-je között, azonban TÉ-je és VÉ-je növelésére minden szinten köteles 1-1 pontot fordítani. KÉ-je minden Tapasztalati Szinten 1-gyel növekszik, akkor is, ha Harcérték Módosítójából erre nem áldoz.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

É**leterő** és Fájdalomtűrés tekintetében a boszorkánymester a boszorkányokhoz hasonlítható. Életmódja, varázslatainak használata és gyakorlása megköveteli a test sanyargatását és kiszipolyozását, miáltal az közel sem lesz életerősnek nevezhető. A boszorkánymesterek a fájdalom elviseléséhez sincsenek kifejezetten hozzászokva, és szellemük sem oly fegyelmezett, hogy segítségével ellenállhassanak a kínoknak, így Fp-ik száma is alacsony. Ép-alapjuk 3 (ehhez jön Egészségük 10 feletti része), Fp-alapjuk pedig 4, amihez (Állóképességükön és Akaraterejükön túl) Tapasztalati Szintenként még K6+1 járul.

KÉPZETTSÉGEK

A **boszorkánymesterek** sok képzettséget elsajátítanak még taníttatásuk ideje alatt. Ezeket a M.A.G.U.S.-ban eleve megkapják. Emellett számtalan egyéb ismeret tanulására és gyakorlására is jut idejük, energiájuk bőven. Képzettség Pontjaik száma közepes; Kp-alapjuk 7, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) még 8 Kp járul.

A boszorkánymester karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
3 fegyverhasználat	Af
fegyverdobás	Af
pszi	Mf
3 nyelvtudás	Af 3. 3. 2.
írás/olvasás	Af
méregkeverés/semlegesítés	Af
álcázás/álruha	Af
lopózás	15% *
rejtőzés	15% *

** A boszorkánymester minden Tapasztalati Szinten kap 15 %-ot, amit eloszthat feltűntetett két, Százalékos Jártasságban mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a másik hátrányára, akár azt is megteheti, hogy az egyiket egyáltalán nem növeli.*

A boszorkánymester a további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	hátbaszúrás	Af
4.	méregkeverés/semlegesítés	Mf
5.	hátbaszúrás	Mf
6.	herbalizmus	Mf

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **boszorkánymesterek** elsődleges különleges képessége, hogy a boszorkánymesteri mágia varázslatait használják.

A boszorkánymester karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 7-tel növekszik (1. szinten 7, 2.-on 14, 3.-on 21, és így tovább).

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **boszorkánymesterek** szerteágazó tudományok birtokosai, és mivel ezek mindegyikét folyamatosan gyakorolniuk kell, ha fejlődni kívánnak, meglehetősen lassan lépnek Tapasztalati Szintet. Ez különösen közép- , még inkább magas szinten érvényesül.



Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-200	1
201-400	2
401-800	3
801-1600	4
1601-4000	5
4001-8000	6
8001-16000	7
16001-32000	8
32001-59000	9
59001-90500	10
90501-140000	11
140001-190000	12

Minden további szinthez +55000 Tp szükséges

A BOSZORKÁNYMESTER FEGYVERTÁRA

A **boszorkánymesterek** elsősorban különféle, orgyilkosságok elkövetésére alkalmas fegyvereket használnak. Mivel ezeknél elsődleges szempont, hogy rejtve maradhassanak, általában kis méretűek. A tőröket, hajítóbárdokat, dobócsillagokat, a rövid kardokat részesítik leginkább előnyben. Ezek éle és hegye majd' minden esetben mérgezett.

A boszorkánymesterek általában bőrvérteket hordanak, mivel a fémvértek súlyosak, gyanút keltenek, amellett csörömpölnek, ami akadályozná viselőjüket a csendes lopakodásban.

A boszorkánymester orgyilkosságoktól sem visszariadó Varázshasználó. Elsősorban olyan tapasztalt játékosoknak ajánljuk, akik azon túl, hogy varázslatokat kívánnak használni, szeretnének alvilági körökben és képzettségekben is járatosak maradni.

TŰZVARÁZSLÓ

A **tűzvarázsló** a legkülönlegesebb Varázshasználó kaszt mind közül. Annak ellenére, hogy alig ismerik a mágia belső törvényszerűségeit - azaz minden szempontból csak felhasználói varázslók -, a legmagasabb szintű, legkifinomultabb mágiát használják, amit Játékos Karakter alkalmazhat. Mágikus hatalmuk kizárólag a tűzzel való támadásra és védekezésre korlátozódik, ennek viszont legnagyobb mesterei. Tudományukat a godoni mágusoktól, az első mágiahasználó embernép nagyjaitól örökölték.

A tűzvarázslók amellett, hogy rendkívül veszedelmes mágia birtokosai, a fegyverekkel - pontosabban saját, különleges kardjukkal - is remekül bánnak.

Egész Yneven egyetlen tűzvarázsló iskola létezik, az Ordani Tűzvarázsló Rend. Tagjai a kyr Sogront, a Tűzkobrát imádják. Tudományuk titkait szinte soha nem osztják meg nem rendjükből valóval. Ha olykor - évszázadonként egyszer - mégis kivételt tesznek, alaposan megfontolják, ki legyen az illető. Utoljára a pyarroni Fehér Páholy nagymesterének, Sonornak engedtek betekintést titkaikba.

Az ordani iskolát leszámítva csak renegát, magányos mesterek oktatják a tűzmágiát, őket és tanítványaikat azonban - kell-e mondanunk? - üldözi, és tűzzel-vassal irtja a Rend. Minden valószínűség szerint ezzel magyarázható párját ritkítóan alacsony számuk.



HARCÉRTÉK

A **tűzvarázsló** harcértéke, bár elmarad a Harcosokétól, a legmagasabb a Varázshasználók között. Mágiájuk segítségével azonban még ennél is veszedelmesebb kétkezi harcossá tehetik magukat. KÉ-alapjuk 6, TÉ-alapjuk 17, VÉ-alapjuk 72, CÉ-alapjuk 0. Ezek között Tapasztalati Szintenként még 8 Harcérték Módosítot oszthatnak szét úgy, hogy TÉ-jük és VÉ-jük növelésére szintenként 3-mat 3-mat kötelesek áldozni.

ÉLETERŐ ÉS FÁJDALOMTŰRÉS

A **tűzvarázslók** a többi Varázshasználó kaszt tagjainál életerősebbek és a fájdalmat is tovább képesek elviselni. Ez egészségesebb életmódjuk és edzett fizikumuk következménye. A boszorkányokkal és boszorkánymesterekkel ellentétben mágiájuk nem igényli a test sanyargatását. A tűzvarázsló karakter Ép-alapja 5 (ehhez Egészségének 10 feletti része járul), Fp-alapja pedig 4, amihez (Állóképességén és Akaraterején túl) Tapasztalati Szintenként még K6+1 Fp adódik.

KÉPZETTSÉGEK

A **tűzvarázslók** nem bírnak túl sok képzettséggel: tűzmágiájuk elsajátítása és gyakorlása rengeteg időt és energiát igényel, így más képzettségek tanulására nemigen marad lehetőségük. Ez a M.A.G.U.S.-ban úgy nyilvánul meg, hogy kevés Képzettség Pontot kapnak. Kp-alapjuk 3, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) még 5 Kp járul.

A tűzvarázsló karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
2 fegyverhasználat	Af
pszi	Mf
írás/olvasás	Af
2 nyelvtudás	Af 4.3.
lovaglás	Af
hajózás	Af

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A **tűzvarázslók** elsődleges különleges képessége, hogy a Tűzmágia varázslatait használják. A tűzvarázsló karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 6-tal növekszik. (1. szinten 6, 2.-on 12, 3.-on 18, és így tovább).

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **tűzvarázslók** - mivel tudományuk gyakorlása és fejlesztése sok időt és energiát igényel - nehezen és lassan lépnek Tapasztalati Szintet. Ami a M.A.G.U.S. szabályrendszerében annyit tesz, hogy a karakternek még a többi kaszthoz képest is sok Tp-t kell összegyűjtenie. Ez különösen a magasabb szinteken érvényesül.

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-170	1
171-350	2
351-700	3
701-1500	4
1501-3000	5
3001-7000	6
7001-12000	7
12001-22000	8
22001-52500	9
52501-85500	10
85501-135000	11
135001-175500	12

Minden további szinthez +58500 Tp szükséges

A TŰZVARÁZSLÓ FEGYVERTÁRA

Az **Ordani** Tűzvarázsló Rend tagjai kizárólag hosszú karddal vagy tőrrel harcolnak. Mindkét fegyverük hullámos pengéje a lángnyelvet szimbolizálja. Egyféle páncélzatot viselnek: a szalamandra bőrére emlékeztető pikkelyvértet.

A tűzvarázsló karaktert azon játékosoknak ajánljuk, akik már jó ideje játszanak a M.A.G.U.S.-sal, és elsődlegesen harcos beállítottságúak; ám ezúttal megismerkednének a Varázshasználó kaszt előnyeivel is.

VARÁZSLÓ

A **varázsló** a legmagasabb szintű Varázshasználó alkaszt. A varázslók ismerik a mágia belső törvényeit, s varázslataikat már nem évezredek gyakorlata alapján hozzák létre, hanem a tapasztalatokból okulva, tudományos alapossággal, alkotóelemekből rakják össze őket. A varázsló - azon túl, hogy az elméleti mágiában a legjobbnak számít - a gyakorlati mágiában is könnyen felülmúlhatja a többi alkaszt tagjait. Kizárólag tőle függ, hogy milyen leleménynyel igazítja az adott helyzethez varázslatait.

A varázslók számtalan járulékos tudományban járatosak, ami azonban bizonyos: az okkult művészetekben ők mozoganak a legotthonosabban.

Több híres varázsló iskola is létezik Yneven, ám Játékos Karakter ezek közül csak kettőből származhat: a pyarroniból vagy a doraniból: a kráni és a godoni iskolák egyelőre tilalmasak számára. Természetesen tanulhat más, kevéssé ismert iskolákban is, netán magányos tanítóktól.

A Pyarroni Fehér Páholy a varázslóknál magasabb tudású, tisztábban gondolkodó *mágusok* rendje. Felügyelete alatt két varázsló iskola is nevel tanítványokat. A Pyarroni Okkult Tudományok Egyeteme valójában nem iskola; elsősorban nem varázslók kitanításával foglalkozik, hanem a mágiához kapcsolódó segédtudományok - asztrológia, alkímia, rúnamágia - oktatásával. Itt szerezheti meg nem varázsló karakter a Mágiahasználat képzettséget is. A másik, a lar-dori Varázsló Iskola gyermekkortól nevel növendékeket, akik tanulmányaikat a tó északi partján álló épületegyüttesben kezdik meg. Mikor elsajátították az alapokat, az igazi tehetségek a Belsőszigeti Iskolába kerülnek, ahol a legjobb mesterek irányítása alatt folytathatják tanulmányaikat.

A pyarroni neveltetésű varázslók kialakult és stabil erkölcsi érzékkel bírnak, amitől a mágiát, a mágia használatát elválaszthatatlannak érzik. Ritka közöttük az olyan, aki feketemágiához folyamodik, bármily aprónak mutatkozzék is az igaz úttól való eltérés, és bármily nagy is a csábítás. Az Asztrálmágiát a pyarroniak nem tartják sokra, a Nekromanciát pedig mereven elutasítják - elsősorban a Mentálmágiát részesítik előnyben. Sokuk inkább az elméleti mágiát helyezi előtérbe, a mágia gyakorlati alkalmazása nem hozza izgalomba. No persze, a kalandozó varázsló nem tartozhat ez utóbbi csoportba!

A Dorani Varázsló Iskola más elveket vall. A jó szándékkal, jó cél érdekében alkalmazott mágiát soha nem nevezi feketének - tegyük persze hozzá, azért fehérnek sem. Doran nemhogy elfogadja a Nekromanciát, de egyenesen híres nagy tudású Nekromantáiról. Ugyan kinek jutna eszébe feketemágusnak nevezni a legendás Alyr Arkhont?

A VARÁZSLÓK ÉS A MÁGIA

A **mágia** titkos tudomány, melyet nem sajátíthat el bárki. Az igaz varázslók a mágiában nem a hatalom eszközét, hanem a világ megismerésének, az előrébbjutásnak az eszközét látják - hasonlóan a harcművészek tökéletesség-kereséséhez. Aki nem eként tekint a mágiára, soha nem képes tiszta formájában elsajátítani, ezért a hatalom és a gazdagság keresői sosem jutnak el a mágia teljes megismeréséig, annak legfeljebb alacsonyabb szintű alkalmazását sajátíthatják el. Ők a boszorkányok, boszorkánymesterek és egyéb tapasztalati mágiát használó kasztok tagjai.

A varázslói mágia megtanulása, a *letisztult* varázslat-formák alkalmazása olyan átszellemültséget, elvont gondolkodásmódot igényel, mely mindenképpen távol áll az Anyagi Világ hívságaitól, a hétköznapi hatalomvágytól az anyagiasságtól. A mágia tana művészet; nem fegyver, sokkal inkább szerszám. Aki nem eként viszonyul a titkos tanokhoz, nem nyer felvételt a varázslóiskolába, vagy ha mégis bejut, sosem válik belőle varázsló.

A varázslók - Ynev bármely iskolájában sajátították is el

tudományukat - büszkék. Büszkék tudásukra, titkos ismereteikre, mely a halandók többségének soha nem adatik meg. Ezen büszkeségük elsősorban a sötétnek nevezhető kultúrákban (Krán, Gorvik, Toron) nyilvánul meg hétköznapi módon - bár másutt sem feltétlenül mentesek tőle - egyébként sokkal inkább "szakmai" büszkeséget jelent. A varázsló úgy tekinti a mágiát, miként a pap istene oltárát vagy a kardművész a kardját. Méltóságán alulinak, bizonyos szempontból szentségtörésnek érzi alantas tevékenységre felhasználni. Nem váltja tudását aprópénzre, nem teremt aranyat, drágaságokat vagyonszerzés céljából. Ahogyan nem fordítja hétköznapi célok elérésére és viszolyog olyasmire is használni, ami mágia nélkül is elérhető, megalkotható lenne. A mágiát büszkén és fennkölten használja, még akkor is, ha történetesen pusztít általa. Ezen íratlan törvényeket minden varázsló betartja, a feketemágiát gyakorlók - fennhéjázó önteltségüknek köszönhetően - talán még inkább.

Harcérték

A **varázslók** alig szentelnek figyelmet a közelharc gyakorlásának - a küzdelem számukra nem több egyfajta testnevelésnél. Így aligha meglepő, hogy harcértékük a boszorkányokéhoz mérhetően alacsony. KÉ-alapjuk 2, TÉ-alapjuk 15, VÉ-alapjuk 70, CÉ-alapjuk pedig 0. A felsoroltak között minden Tapasztalati Szinten további 4 Harcérték Módosítót oszthatnak szét, amiből TÉ-jük és VÉ-jök növelésére 1-et 1-et kötelesek fordítani.

Életerő és fájdalomtűrés

A **varázslók** nemigen edzik a testüket, nem vigyáznak kellőképpen az egészségükre; nem csoda ha életerejük alacsony. A fájdalomhoz egyáltalán nincsenek hozzászokva, ha mégis elviselik, az kizárólag erős jellemüknek köszönhető. A varázsló karakter Ép-alapja 3 (ehhez még Egészségének 10 feletti része járul), Fp-alapja pedig 2, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti hányadán túl) még k6 adódik.

Képzettségek

A **varázsló** karakter számtalan képzettséget eleve megkap; mágiájának gyakorlása és fejlesztése temérdek energiát, időt emészt fel - többet, mint bármely más kaszt tudománya. Hogy a varázslók mégis sok, kasztjukhoz nem feltétlenül szükséges képzettséget elsajátíthatnak, kizárólag annak köszönhető, hogy mindenkinél gyorsabban és eredményesebben képesek tanulni. A varázsló Kp-alapja 7, amihez Tapasztalati Szintenként (már az 1. szinten is) további 7 Kp járul.

A varázsló karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	fok/%
1 fegyverhasználat	Af
pszi	*Kyr-metódus*
2 nyelvtudás	Af 5. 4.
ősi nyelv ismerete	Af
alkímia	Af
írás/olvasás	Af
sebgyógyítás	Af
élettan	Af
legendaismeret	Af
történelemismeret	Af
rúnamágia	Af

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	herbalizmus	Af
6.	alkímia	Mf
6.	rúnamágia	Mf
7.	legendaismeret	Mf
8.	történelemismeret	Mf



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

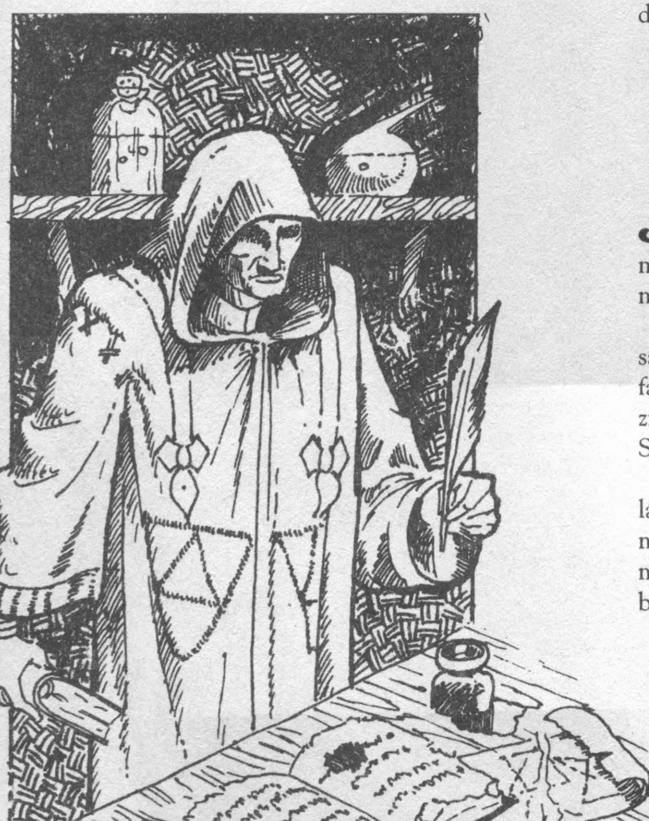
A **varázslók** elsődleges különleges képessége a Mozaik-mágia használata (erről bővebben a Mágia fejezetben írunk.), továbbá az, hogy a pszit a Kyr metódus szerint alkalmazzák. A varázslók tisztában vannak az alapvető anyagok szerkezetével, a mágikus tartalmú jelek rajzolásával, a hasonló természetű varázsigék pontos kiejtésével és hangsúlyozásával.

A varázslók képesek érzékelni a Zónájukon belül minden leplezetlen mágiát, ám ezek mibenlétét és természetetét csak Fürkészéssel képesek megállapítani.

A varázsló karakter max. Mp-je minden Tapasztalati Szinten 10-zel növekszik (1. szinten 10, 2.-on 20, 3.-on 30, és így tovább).

TAPASZTALATI SZINT (TSZ)

A **varázslók** a M.A.G.U.S. összes kasztja közül a legnehezebben lépnek Tapasztalati Szintet. Ennek magyarázata az, hogy mágiájuk gyakorlása és fejlesztése minden más tudománynál több energiát és időt igényel. Így jóval több tapasztalatot (azaz Tp-t) kell összegyűjteniük ahhoz, hogy a következő szintre léphessenek.



Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-230	1
231-500	2
501-1000	3
1000-2200	4
2201-5000	5
5001-10000	6
10001-18000	7
18001-35000	8
35001-70000	9
70001-150000	10
150001-200000	11
200001-300000	12

Minden további szinthez +80000 Tp szükséges

A VARÁZSLÓK FEGYVERTÁRA

A **varázslók** általában tőrrel harcolnak, más fegyvert nem is igen hordanak maguknál. Olykor botjukat - rendjük, iskolájuk jelképét - is ellenfelükre emelik, ám ilyenkor nem ütésre, hanem varázslatra kell az áldozatnak számítania.

A varázslók soha, semmilyen vértet nem viselnek: ha védelemre van szükségük, mágia segítségével teremtik meg azt.

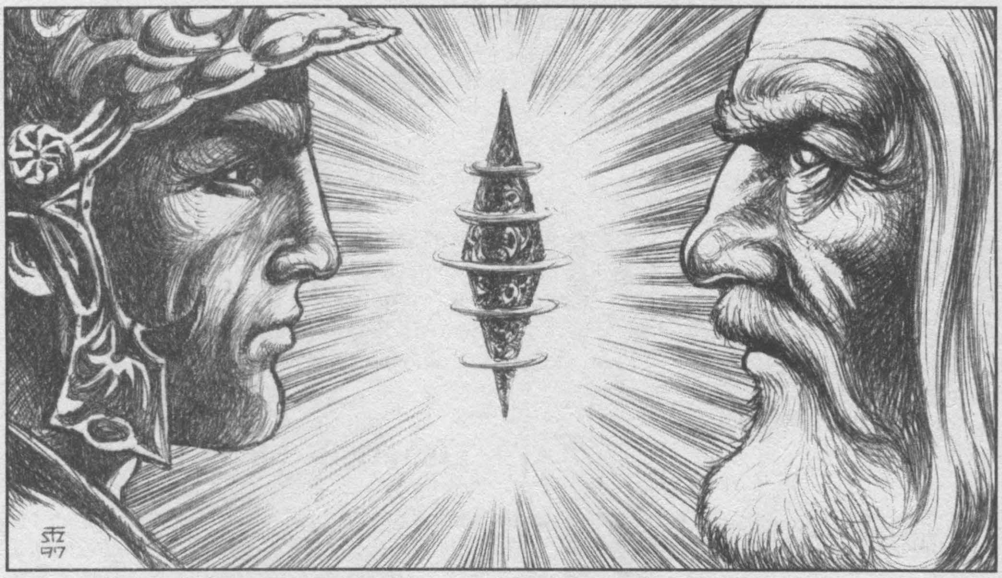
A VARÁZSLÓ BOTJA

A **bot** a varázsló jelképe, beavatottságának bizonyítéka és szimbóluma. Minden iskola más és más botot adományoz tagjainak. Csak abban hasonlóak egymáshoz, hogy egyik sem közönséges fáról metszett gally - mind bír valamely mágikus hatalommal.

A pyarroni (lar-dori) varázslók botja hosszú, embermagasságú. Vasfából készül - így színe majdnem fekete -, csúcsán, faragott foglalatban, ékkő díszeleg. A bot ellenáll minden fizikai jellegű, mágikus vagy természeti hatásnak; a varázsló Személyes Aurájának elválaszthatatlan részét képezi.

A dorani varázslók dragfából faragott botot kapnak iskolájuktól. Ennek színe és kidolgozása csak attól függ, hogy a mágia mely formáját választotta - a nekromantákat azonban messziről megismerni unikornisszaravat formázó, éjfekete botjukról.

A varázsló karaktert csak a tapasztalt szerepjátékosoknak tanácsoljuk. Olyanoknak, akik töviről-hegyire ismerik a M.A.G.U.S. szabályait, értik és sajátjuknak érzik a háttérben meghúzódó ideológiát. Azoknak a játékosoknak viszont, akik a Mágia c. fejezetet végigböngészvén azt sem értik, mivel találkoztak... nos, nekik egyelőre eszükbe se jusson varázsló karaktert indítani!



A Pyarroni Paktumot megszegő, avagy semmibevevő egyházakat pedig el kell törölnünk Ynev színéről! Az emberáldozatok nem csak erkölcstelenségükben megbotránkoztatóak, hanem olyan szakrális energiák felszabadulásához vezethetnek, melyek aztán rést ütnek a valóság szövedékén. Ennek következményei pedig beláthatatlanok...

- részlet Az Inkvizítorok Szövetségének *Fekete Kódex* c. útmutatás gyűjteményéből

A LÉTEZÉS SZABÁLYAI

AZ ÉLETERŐ

- Az életerő
- A harcrendszer
- Képzettségek

Az életerő az élőlények azon jellemzője, mely elárulja, milyen mérvű súlyos testi károsodást képesek túlélni. Lenyűgöző a borz szívóssága, mellyel akár saját sérült belső szerveit is kitépi, hogy azok ne akadályozzák a küzdelem folytatásában; közismert ugyanakkor a túltenyésztett kutyafajták érzékenysége: akár egy enyhe megfázás is az életükbe kerülhet.

Az életerőt - azt, hogy az adott lény vagy személy mennyi károsodást képes túlélni - az úgynevezett **Életerő Pontban** (Ép) mérjük. Minél magasabb ez a szám, annál ellenállóbb az adott karakter.

Azt az állapotot, amikor valaki életereje teljében van, *maximális életerőállapot*nak nevezzük, és szintén pontban mérjük (max. Ép). Mértéke kizárólag a karakter *kasztjától* és *Egészségétől* függ - a max. Ép nem növekszik *Tapasztalati Szint* lépéskor!

Mikor valaki testi épségét károsító sebet kap *(lásd Sebzés)*, vagy bármely okból nagy mérvű fizikai károsodást szenved, veszít Életerő Pontjaiból.

A FÁJDALOMTŰRÉS

Minden lény rendelkezik bizonyos fájdalomtűrő képességgel - jó ideig viseli a sebesüléseket, a fizikai megpróbáltatásokat, ám egy idő után nem bírja tovább: elgyengül, mi több, eszméletét veszti. Azt, hogy meddig képes ellenállni, Fájdalomtűrési Pontokban (Fp) mérjük. Minél több Fp-vel rendelkezik egy karakter, annál számosabb és súlyosabb sebet, annál nagyobb kínokat bír elviselni.

Egy *karakter* fájdalomtűrő képességének felső határát - mikor az illető képessége teljében van - *maximális fájdalomtűrésnek* nevezzük, és szintén pontokban (max. Fp) fejezzük ki. E fölé az érték fölé egy *karakter* Fp-inek a száma soha nem emelkedhet!

Hogy mennyi egy *karakter* max. Fp-je, az *kasztjától*, egyes *képességeitől* és a *Tapasztalati Szintjétől* függ. Természetesen minél magasabb ez a szám, annál nagyobb biztonságban érezheti magát az illető.

A fentiekből egyértelműen kiviláglik, hogy a max. Fp - a max. Ép-vel ellentétben - növekszik TSZ lépésekor.

Mikor valaki sebet kap, az általa elszenvedett Sp-k (*lásd Sebzés!*) levonódnak Fp-inek aktuális számából. Ha az illető Fp-inek száma nullára, vagy az alá csökken, azonnal elveszíti eszméletét.

ÉLETERŐ PONT (ÉP)

Egy karakter maximális Életerő Pontjainak (max. Ép) kiszámításához kizárólag az illető kasztját és Egészségét kell figyelembe venni. Az így kapott értéket legfeljebb a faji módosítók, valamint a karakter életkora befolyásolhatja, ritkább esetben mágikus hatások.

3-8	kaszttól függő alapérték
1-10	az Egészség 10 feletti része

Egy *harcos* értelemszerűen életerősebb egy *varázslónál*, de még egy *tolvajnál* is, hiszen teste edzettebb és szívósabb. Hogy ez milyen mértékben érvényesül az **Ép**-ben, arról a következő táblázat tudósít:

Kaszt	Ép alap	Kaszt	Ép alap
Harcos	7	Paplovag	8
Gladiátor	8	Harcművész	4
Fejvadász	6	Kardművész	4
Lovag	7	Boszorkány	3
Tolvaj	4	Boszorkánymester	3
Bárd	5	Tűzvarázsló	5
Pap	6	Varázsló	3

Az *Egészség* meghatározó szerepe legalább ilyen magától értetődő, hiszen önmagában is egyfajta edzettséget, ellenállóképességet jelent. Az átlagos vagy az alatti *Egészség* nem befolyásolja az **Életerőt,** míg az e feletti, netán kiemelkedő már jelentősen növeli. Ezért számolunk az *Egészségnek* kizárólag a tíz fölé eső hányadával.

Egy karakter - vagy bármely egyéb teremtmény - Ép-inek csökkenése a következőket vonja maga után:

- **Nulla Ép alatt:** az illető nyomban meghal.
- **Nulla Ép:** esetén az illető azonnal eszméletét veszti.
- **Négy Ép alatt:** *Állóképességpróbát* kell tenni. Ha a karakter elvéti, elveszíti az eszméletét. Az *Állóképességpróbát* minden megerőltető cselekedet végzésekor meg kell ismételni, míg csak az illetőnek nem sikerül újból az említett érték fölé emelnie **Ép**-inek számát.

(Jelen szabály csak bizonyos lényekre igaz. Például: az emberekre igen, az élőholtakra nem!)

• Minden elveszített Ép két Fp elvesztését is maga után vonja. Ez alól nincs kivétel. A szabály természetesen fordítva is igaz: az Ép növekedés kétszeres emelkedést idéz elő az Fp-k számában - persze csak a *max. Fp* eléréséig. Az Ép-k száma soha nem emelkedhet a **max. Ép** által meghatározott szám fölé.

• Az a karakter, amelyik Ép sérülést szenved, a következő harci körben automatikusan elveszíti a kezdeményezést.

ESZMÉLETVESZTÉS

Amennyiben egy karakter elveszíti az eszméletét, elájul leghamarabb k6x10 perc elteltével térhet magához, amennyiben sikeres Állóképességpróbát tesz. Ha elvéti, ugyanennyi idő elteltével kísérletezhet ismét, ám ekkor a képességpróbájához már +1 járul.

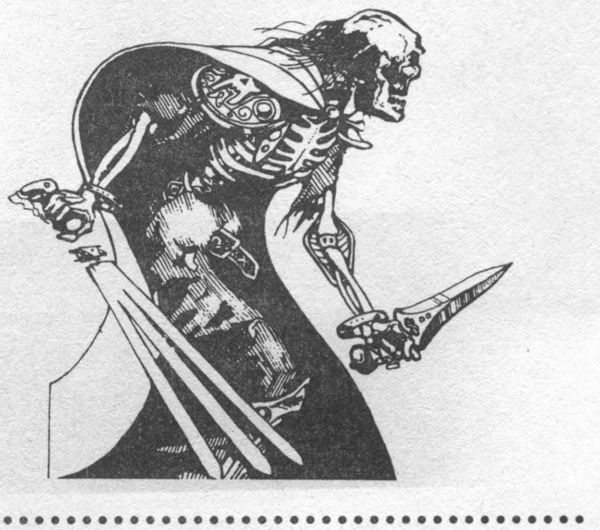
FÁJDALOMTŰRÉS PONT (FP)

A karakter maximális Fájdalomtűrési Pontjainak kiszámításához jóval több tényezőt kell figyelembe venni. A *kasztot*, az *Állóképességet*, az *Akaraterőt* és a *Tapasztalati Szintet*, amint erről az alábbi táblázat beszámol:

1-8	kaszttól függő alapérték
1-10	az Állóképesség 10 feletti része
1-10	az Akaraterő 10 feletti része
Tsz-enként	kockadobás

A *kaszt* - mint ahogyan az már az *Életerő Pontnál* szemléletesen elmondatott - jelentős befolyással van egy karakter fizikai hatásokkal szembeni tűrőképességére, legyen az *életerő* vagy *fájdalomtűrés*. Hogy milyen mértékben érvényesül ez a *max. Fp* kiszámításakor, azt az alábbi táblázat mutatja meg:

Kaszt	Fp alap	Kaszt	Fp alap
Harcos	6	Paplovag	7
Gladiátor	7	Harcművész	8
Fejvadász	7	Kardművész	8
Lovag	6	Boszorkány	1
Tolvaj	5	Boszorkánymester	4
Bárd	6	Tűzvarázsló	4
Pap	6	Varázsló	2



Az átlag feletti *Állóképesség* segítségére van a karakternek abban, hogy bár gyötri a fájdalom, továbbra is talpon maradjon; míg magas *Akaraterővel* igyekezhet egyszerűen figyelmen kívül hagyni a testét emésztő kínt. Természetesen mindkét képesség esetében csak átlag feletti érték esetén érvényesül az említett hatás - így mindkettőnek csak a tíz feletti hányadával számolunk.

A karakter, ahogy sorra lép egyre feljebb a Tapasztalati Szinteken, egyre több és több megpróbáltatáson esik át. Ezek megedzik őt, kitartóbbá, ellenállóbbá teszik a fájdalommal szemben. Értelemszerű, hogy ennek meg kell nyilvánulnia max. Fp-inek növekedésében. Hogy miként, arról a következő táblázat árulkodik:

Kaszt	Fp/Szint	Kaszt	Fp/Szint
Harcos	k6+4	Paplovag	k6+5
Gladiátor	k6+5	Harcművész	k6+5
Fejvadász	k6+5	Kardművész	k6+5
Lovag	k6+5	Boszorkány	k6
Tolvaj	k6+3	Boszorkánymester	k6+1
Bárd	k6+3	Tűzvarázsló	k6+1
Pap	k6+2	Varázsló	k6

Egy karakter - vagy bármely egyéb teremtmény - Fp-inek csökkenése a következőket eredményezi:

- **Nulla Fp elérésekor** az illető eláju.
- ha valaki **nulla Fp-re kerül,** attól kezdve minden sebesülés Ép és nem Fp veszteséget okoz; egészen a halál beálltáig.
- A karakter Fp-inek száma soha nem lehet több a max. Fp értékénél.

Gyógyulás

Ha egy karakter - vagy bármely teremtmény - veszít max. Ép-inek vagy max. Fp-inek számából, nincs arra kárhoztatva, hogy élete végéig ezzel a hiányossággal kelljen léteznie. Ahogyan a valós életben is felgyógyulhatunk könnyebb és súlyosabb sebesüléseinkből, módot ad erre a M.A.G.U.S. rendszere is. Természetesen a gyógyulás szempontjából nem közömbös, hogy milyen körülmények között történik, továbbá, hogy minden figyelmünket e cél elérésére koncentráljuk-e, vagy csak mintegy mellesleg törődünk állapotunk javításával.

A következő táblázat tudósít arról, hogy különféle körülmények között mennyi idő elteltével kaphat vissza a karakter egy Ép-t és egy Fp-t:

Cselekvés	1Fp	1Ép
Pihenés ágyban fekve, szobában	½ óra	12 óra
Pihenés fekve, táborban	1 óra	1 nap
Alvás éjszakai táborozáskor	1 óra	-
Utazás szekéren vagy hordágyon	2 óra	2 nap
Könnyű séta, léptetés lovon	3 óra	4 nap
Erőltetett séta, lovaglás	6 óra	-

A gyógyulás Fp-k esetében csak hat óra pihenés, egyébként egy nap, Ép-k esetében 3 nap pihenés, egyébként hét nap múltán kezdődik meg!

Egy pontnyi életerő gyógyulása - mint azt már említettük - mindenképpen két Fp visszatértét is eredményezi. Ez azon túl is igaz, hogy az adott idő alatt - a fenti táblázat tanúsága szerint - valószínűleg egyébként is növekedés állt be az adott karakter Fp-inek számában.

Fontos kiemelni, hogy az eddig tárgyalt, természetes úton történő gyógyuláson kívül léteznek másféle módszerek is. Ezek némelyike egyszerűen az orvostudományon, nagyobb hányada azonban a mágia valamely formáján alapszik. Ezekről itt nem nyilatkozunk, pusztán felsorolásszerűen közöljük, hogy mely fejezeteknél lelhetőek fel:

- Képzettségek - Gyógyítás
- Papi Varázslatok
- Boszorkánymágia
- Boszorkánymesteri mágia
- Pszi

Sérülési módosítók

Ha a karakter veszít Fp-i számából, ez egyben azt is jelenti, hogy idővel egyre kevésbé lesz képes részt venni a harcban; mind védekezésben, mind támadásban nehézségei adódhatnak, egyszóval veszít a Harcértékeiből is. Természetesen lehetetlen, hogy valaki, akinek csupán néhány Fp-je maradt, ugyanolyan hatékonyan harcoljon, mint azok, akik még sértetlenek, vagy csak kevés sebből véreznek. A M.A.G.U.S. játékrendszerében ez a következőképpen jelentkezik:



Amennyiben a karakter elveszítette Max. Fp-inek több mint 90%-át (tört számoknál felfelé kerekítünk), a következő levonásokkal harcol:

KÉ - 5, TÉ - 10, VÉ -10, CÉ - 5

Ha karakter súlyos sebet szerzett (Ép sérülés) a hátrányok hamarabb jelentkeznek. Amennyiben elveszítette Max. Ép-inek a felét, hasonló módosítók sújtják harc közben:

KÉ - 5, TÉ - 10, VÉ -10, CÉ - 5

Amennyiben Max. Ép-inek háromnegyedét elveszítette, attól kezdve a *Harc kábultan* módosítói érvényesek :

KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25, CÉ -30

A sérülési módosítók nem adódnak össze, mindig a legnagyobb értékű van érvényben.

Mágikus kifáradás

Akárcsak a testet a fizikai sérülések, ugyanúgy megviseli az elmét a tartós szellemi igénybevétel. Ezért van az, hogy a mágiahasználók nem képesek állandó jelleggel varázsolni, sőt, ha túlságosan megerőltetik magukat, a szellemi kifáradás fizikai fájdalmat, súlyosabb esetben ájulást is okozhat.

Azt, hogy egy mágiahasználó milyen mértékben képes ellenállni a testét lebíró szellemi fáradtságnak, azt az Állóképessége és a Tapasztalati Szintje határozza meg.

Minden varázshasználó karakter szintenként 25 Mp-ot képes felhasználni rövid idő alatt károsodás, kimerülés nélkül. Minden, ezen felüli Mp alkalmazása fizikai fájdalmat okoz neki. Minél magasabb egy mágiahasználó Állóképessége, annál hamarabb adódik ismételten lehetősége arra, hogy "büntetlenül" újra elhasználhasson (Tsz-enként) 25 Mp-t. Erről tájékoztat az alábbi táblázat:

Állóképesség	idő
19 -	1/2 óra
17 - 18	1 óra
15 - 16	2 óra
13 - 14	3 óra
11 - 12	4 óra
- 10	5 óra

Egy első szintű pap (9 Mana-pont, 14 Állóképesség) esetében ez a következőképpen érvényesül: felhasználja egy varázslatához minden Mana-pontját, majd imádkozik és az így nyert manát ismételten elsüti. Ezek után, ha ismét imádkozik és mágiát akar használni, minden, a 25. Mp-ot meghaladó, újabb Mana-pont 1 pontot *ideiglenesen* elvon mind maximális, mind aktuális Fp-i számából.

Tehát a 25. Mp után már annyira kimerült lesz, hogy (mivel Állóképessége 14) 3 órán belül nem tud majd Fp veszteség nélkül mágiát használni. Erre pedig csakis akkor lesz képes, ha a 3 órát szelleme pihentetésével tölti, és nem próbálkozik varázslással. A pihenést az utolsó varázslat létrejötte után kell számolni.

A mágiahasználat túlerőltetése miatt elveszített max. Fp-k csak 8 órányi tökéletes pihenés után térnek vissza; az aktuális Fp veszteségeket a hagyományos módszerekkel is pótolni lehet, ám soha nem haladhatják meg az újonnan meghatározott max. Fp értékét. Amennyiben egy varázshasználó ily módon az Állóképessége értékénél több Fp-t veszít, Állóképesség-próbát köteles tenni. Sikertelen kísérlet esetén 1k6 x 10 percre elájul.

Ebben az esetben a karakter nem számolhat a Pszi *Képességjavítás* diszciplinájával. A *Mágikus kifáradásra* vonatkozó Állóképesség-értékek mindig az eredeti képességre vonatkoznak.

Mint kiderült az Állóképesség határozza meg azt az időtartamot, amelyen belül érvényesek a fenti megkötések. Hiszen csakis abban az esetben lépnek érvénybe, ha a szintenkénti 25 Mp-t a táblázatban meghatározott időn belül használja fel a varázslat létrehozója.

A fenti példánál maradva ez azt jelenti, hogy az előző pap csakis akkor kénytelen a Mágikus kifáradással számolni, ha a 25 Mp-t 3 órán belül használja fel. Amennyiben egy varázslata után három órán keresztül nem használ mágiát, akkor felfrissül annyira, hogy az előzőeket ne kelljen figyelembe vennie.



Zuhanás

Ha karakter nagyobb magasságból lezuhan, óhatatlanul különféle sérüléseket szerez. Minden két lábnyi zuhanás után k6 Fp-t veszít. Amennyiben az így elveszített Fp mennyisége meghaladja az Állóképességének az értékét, onnan kezdve Ép-t veszít. A páncélok SFÉ-je ilyenkor nem érvényesül, épp ellenkezőleg, a vértek csak megnehezítik a karakterek dolgát: az adott vért MGT-je Fp-veszteségként hozzáadódik az elszenvedett sérüléshez. Az MGT plusz sebzésként csupán fémvértek esetében jelentkezik, és kizárólag Fp veszteséget okozhat. E szabály alól csak akkor mentesülhet a karakter, ha valamilyen módon (pl. Esés képzettség) mégsem sérül meg a zuhanás végeztével.

Kábultság és bénultság

A M.A.G.U.S. szabályrendszere ismeri a Kábultság és a Bénultság esetét. Mindkettőt akkor alkalmazzuk, ha egy karakter - vagy egyéb lény - az önmagukért beszélő címszavaknak megfelelő állapotba kerül, és az ezt kiváltó hatás nem rendelkezik másként. Például ha egy karakter egy varázslat hatására kába lesz, akkor, ha a varázslat leírásában nem szerepel egyéb a következményekre nézvést, a Kábultság szabálya érvényesül.

Kábultság

Kábultság esetén a karakter mozgása elnehezül, lelassul. Ereje, Állóképessége, Gyorsasága és Ügyessége kettővel csökken, KÉ-je 15-tel, TÉ-je 20-szal, VÉ-je 25-tel, CÉ-je pedig 30-al. Szellemileg még ennél is erőteljesebben legyengül: koncentrálni képtelenné, szétszórttá válik. Intelligenciájából, Akaraterejéből és Asztráljából ötöt veszít; és bár Pszi képességének birtokában marad, csak önmagán képes végrehajtani a diszciplinákat. Mágia használatára képtelen.

Bénultság

Bénultság esetén a karakter leginkább testileg válik tehetetlenné, míg szellemi képességei nem szenvednek csorbát. Ereje, Gyorsasága, Ügyessége nyolccal - a legfeljebb háromra - csökken. Hármas Erő esetén, ha 10 Kg-nál súlyosabb páncélt visel, egyszerűen összeroskad. Ha az említett képesség csökkenések után még maradna lehetősége és kedve harcolni, akkor azt a következő megszorításokkal teheti: KÉ:-30, TÉ:-40, VÉ:-35, CÉ:-15.

Opcionális szabályok

Leütés és eszméletvesztés

Ha egy karaktert - vagy más humanoid lényt - akár szándékosan, akár véletlenül pont a megfelelő helyen, megfelelően nagy erővel találnak el, eszméletét veszíti. Persze a leütéshez szükséges erő karakterenként változik: az illető Állóképességén, Akaraterején múlik leginkább, igaz, az sem mindegy, a találat hol, testének melyik fertályát éri.

Amennyiben valaki egyetlen találattól több Fp-t sebződik, mint az Állóképességének 10 feletti része plusz az Akaraterejének 10 feletti része plusz az alábbi táblázatban szereplő Sebzés módosító, akkor az eszméletét is elveszíti.

A találat helye	Sebzés módosító
Tarkó, torok, halánték	0
Orr, állcsúcs,	+1
Szegycsont, nyakizom, bárhol a fejen	+5
Hónalj, vese, gyomorszáj	+7
Lágyék, bordák	+10
Bárhol másutt	+20

Kötelező Ép vesztés

Amennyiben a karaktert - vagy bárki mást - érő találat Fp veszteségei meghaladnak egy bizonyos értéket, a szerencsétlen karater túlütés híján is Ép veszteséget szenved. Az, hogy az Ép sebzés mennyi Fp veszteséget okozó találattal jár együtt, a támadás típusától függ.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy miféle típusú támadások találatai, milyen határértéket elérve, vagy meghaladva adnak Ép sebzést is:

Típus	Elszenvedett Fp/1 Ép
Kétkezes, nehéz fegyverek	10
Egykézzel forgatható fegyverek, kopják	8
Ökölharc, képzett verekedés, bot, nuncsaku, korbács	6
Tűz, fagy, hajító és dobó fegyverek,	6
Íj, nyílpuska, sav	5
Mágikus tűz, mágikus fagy	4
Garott	3

Tehát pl.: egy hosszú karddal leadott csapás, ha a sebzése 8 Fp vagy nagyobb lett, még +1 Ép-t is sebez. Ha pedig a sebzés 16 Fp-t is elérte, akkor +2 kötelező Ép veszteséget okoz.

FIGYELEM! A kötelező Ép vesztés meghatározásakor nem a sebzésre dobott érték, hanem a ténylegesen okozott veszteség dönt, tehát a vértek SFÉ-je és bármely egyéb, a veszteséget csökentő tényező számít.

Súlyos sebek

Amennyiben a karakter Ép-veszteséget szenved valamely támadás, baleset, stb. miatt, akkor beszélünk az ún. súlyos sebzésről. Azt, hogy egy sérülés mennyire súlyos, mindig a KM-nek kell meghatároznia az illető Ép-inek ismeretében. Hiszen nem mindegy, hogy egy lovag vagy pedig egy boszorkány szenved el 4 Ép-nyi veszteséget, elvégre egyéni tűrőképességük meglehetősen eltérő - ez mutatkozik meg Ép-alapjuk különbözőségében.

Szintén a KM tiszte a játékhelyzet ismeretében annak meghatározása, hogy hol sérült meg a karakter.

Amennyiben Célzott Támadásról (lásd a *Harcrendszer* fejezetben) van szó, könnyű a dolga, hiszen már a sérülés bekövetkezte előtt tudta, hová irányul a támadás. Egyéb esetekben pedig a max. Ép-k számát és a seb súlyosságát figyelembe véve kell döntenie a sérülés pontos helyéről.

Ha valaki Ép-t veszít, az mindenképpen komoly károsodást jelent, amely mágia használata nélkül bizony hosszú lábadozást jelent. (Bővebben a *Gyógyulás* címszó alatt) Ilyen sérülések a különféle csonttörések, bénult végtagok, létfontosságú szerveket ért károsodások, stb. Ám amíg egy 16-os max. Ép-vel rendelkező karakter számára 3 Ép elvesztése csupán legfeljebb csonttörést jelenthet, ugyanez egy gyen-

gébb szervezetű, 4-es max. Ép-jű karakter számára életveszélyes sérüléseket takar.

A súlyos sebek mindenképpen hátrányokkal járnak a sebesültek számára, hiszen a sérülésekkel járó vérzés, heves fájdalom nem teszi lehetővé, hogy az illető ugyanolyan hatékonysággal tevékenykedjen, miként tette azt a sérülése előtt. Hogy a karaktert milyen hátrányok sújtják, azt a KM határozza meg, miután eldöntötte a sebesülés jellegét. Bizonyos hátrányok össze is adódhatnak (de nem a Sérülési módosítókkal!), ez csupán a seb súlyosságától, jellegétől függ.

Vérzés

A **sebzés** kisebb-nagyobb ereket nyit fel, az ilyen seb kötözés és gyógyítás nélkül komoly vérveszteséggel jár. A sebesült folyamatosan vért, azaz Ép-t veszít. Minden egyes elvérzett Ép után Egészségpróbát dobhat, hogy a vérzés magától eláll-e? Orvoslás képzettséggel a leghevesebb vérzés is körök alatt elállítható, így a vér(Ép)vesztés megszűnik. Belső vérzés esetén a seb, a felsértett szervek nem csak kifelé, a sebszájakon át, hanem befelé is véreznek. Az ilyen vérzés vagy eláll magától, vagy kizárólag mágiával apasztható el. A belső vérzés gyakorta végzetesebb, mint maga a seb.

Gyenge vérzés:	1 Ép /15 perc. 15 percenként Egészségpróba, hogy eláll-e.
Mérsékelt vérzés:	1 Ép /5 perc. 5 percenként Egészségpróba -1-gyel, hogy eláll-e.
Heves vérzés:	1 Ép /4 kör. Kötözés vagy mágikus gyógyítás nélkül nem áll el.

Tartós fájdalom

A **sebből** folyamatos, kínzó fájdalom sugárzik. Csökkenti a sebesült fájdalomtűrő képességét, azaz a max. Fp a fájdalom fokától függő értékkel csökken. Ilyenkor a sebesült Fp-i semmiképp nem emelkedhetnek a lecsökkentett max. Fp értéke fölé. A Tartós fájdalom az aktuális Fp-ket nem csökkenti, csak ha azok az újonnan megállapított max. érték felett lennének. A Tartós fájdalomból fakadó levonások több seb esetén nem adódnak össze, mindig csak a legnagyobb számít.

A seb az első Ép visszatértével elméletileg a gyógyulás útjára lép, ezért a Tartós fájdalom és ekként a max.Fp csökkentése is megszűnik. Természetesen adódhatnak különleges esetek, ezért mindig a KM joga megállapítani, mikor ér véget a Tartós fájdalom.

Ha a sérült fekszik, ill. sérült tagját nem mozgatja, pihenteti, állapota egy kategóriát javul (pl.: hevesből mérsékeltre).

Gyenge fájdalom:	1 Fp/10 perc
Mérsékelt fájdalom:	1 Fp/3 perc
Heves fájdalom:	1 Fp/kör.

Bénulás

A **seb olyan** izmot, csontot, inat roncsol, mely az adott testrész, netán az egész test bénulását vonja maga után. A Bénulás végtagok esetén az adott testrészre értendő, Törzsnél és Fejnél a teljes test bénulását jelenti.

Részleges bénulás

A Harcértékek mindegyike -30-al csökken.
Az Erő, a Gyorsaság, és az Ügyesség a felére csökken.
A törzs és a fej részleges bénulása minden Képesség felére csökkenését jelenti.

Teljes bénulás

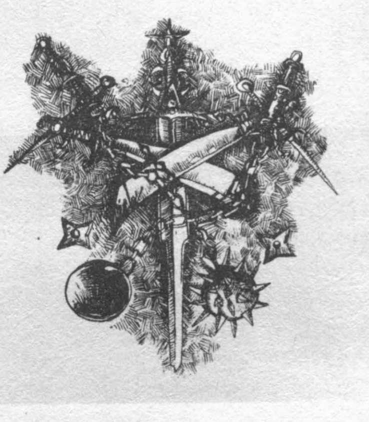
Végtagok esetén a sérült testrész használhatatlanná válik, nem mozog.
A törzs vagy a fej teljes bénulásakor az áldozat teljes mozgásképtelenné válik.

Hátrány

A **seb**, a fájdalom, és a test valamely létfontosságú szervének sérülése akadályozza a sebesültet a harcban. A hátrány legtöbb esetben a teljes testre vonatkozik, nem pedig a sérült testrészre (az a Részleges bénulás). A hátrány elmúltának megállapítása minden esetben a KM feladata és joga, mivel figyelembe kell vennie a Hátrány okát (törés, zsibbadás, szembe csorgó vér, stb.), s csak annak elmúltával szüntetheti azt meg. Lábsérülés esetén, még a haladási sebesség is csökkenhet.

Hátrány	KÉ, TÉ, VÉ, CÉ
Zavaró hátrány:	-10
Jelentős hátrány:	-25
Végzetes hátrány:	-50

Fontos megjegyezni, hogy a Sérülési módosítók okozta negatív hatások nem adódnak össze a súlyos sebekből fakadó hátrányokkal, hanem mindig a legsúlyosabb módosítók vannak érvényben.



A HARCRENDSZER

A **fantasy történetekben** gyakran előfordul, hogy az egymással szembekerülő hősök vitájában döntő szerephez jut a fegyver. Nincs ez másként a szerepjátékokban sem. Sőt, az efféle játékok szabálykönyveinek egyik legmeghatározóbb fejezete az, amelyik arról szól, hogy a játékos miként győzheti le erővel ellenfeleit - legyenek azok JK-k vagy NJK-k, netán szörnyetegek.

A harcrendszer hivatott arra, hogy szimulálja a képzelet szülte ellenfelek összecsapását, hogy szabályokat hozzon arra nézvést, milyen áldozatokkal jár a győzelem és milyen veszteségekkel a vereség; miként érvényesül az erő, az ügyesség, a tapasztalat; mennyit számít a siker szempontjából az összecsapó fegyverek és a viselt vértek típusa.

Egy sikeres és játszható harcrendszer megalkotásánál döntő szempont az egyszerűség és a valósághűség. Az egyszerűség megköveteli, hogy a játékosoknak és a Kalandmesternek ne kerüljön hosszú percek számolgatásába annak kiderítése, vajon ki győzedelmeskedik és ki marad alul; míg a valósághűség biztosítja, hogy a szimulált küzdelem minél kísértetiesebben hasonlítson egy valós összecsapásra.

A M.A.G.U.S. harcrendszere mindkét szempontnak igyekszik megfelelni. Ahhoz, hogy ez az igyekezet ne vesszen kárba, a játékosnak meg kell fogadnia, hogy mindig gondosan felvezeti a karakterével kapcsolatos jellemzőket az ún. Karakterlapra.

A HARC TÉNYEZŐI

A **bevezetőben** már szó esett néhány olyan tényezőről, melyek jelentősen befolyásolhatják egy összecsapás végkimenetelét. Ebben a paragrafusban felsorolásszerűen összefoglaltatnak mindezek.

Egy karakter képességei - Ügyessége, Gyorsasága, Ereje - komoly súllyal esnek latba az illető harcértékének meghatározásakor. Akaratereje befolyással van arra, hogy milyen mértékben képes elviselni a könnyebb sebek szülte fájdalmat, Egészsége pedig arra, vajon túléli-e a súlyosabbakat.

A karakter harcértékének legalapvetőbb meghatározója a tapasztalat. Ezt a M.A.G.U.S. a *Tapasztalati Szint* nevű paraméterrel méri.

Egyes fegyverek támadásra, megint mások védekezésre alkalmasabbak; némelyikkel fürgén lehet támadni, míg a másikkal komolyabb sebet lehet ejteni az ellenfélen. A páncélok és vértek között éppúgy akad olyan, amelyik súlyos és remekül véd, ám akadályozza viselőjét a szabad mozgásban, végső soron tehát a küzdelemben, mint ahogy olyan is, amelyikben könnyű a mozgás, ellenben jóval kevésbé óv az ellenfél fegyverétől. Ezek a különbségek mind megmutatkoznak a M.A.G.U.S. harcrendszerében.

A HARCI HELYZET

E**gy küzdelemben** nem csak a résztvevő felek harcértéke és fegyverei lehetnek befolyással a végkimenetelre, hanem a kialakult helyzet is. Aki alacsonyabban áll, az hátrányba kerül; aki hátulról támad, előnybe; aki csak a védekezésre összpontosít, az kevésbé hatékonyan támad, és így tovább.

A HARCBAN TÖLTÖTT IDŐ MÉRTÉKE

A **harcban** töltött idő mérésének alapvető egysége a kör. A kör az az időtartam, amely alatt egy átlagos küzdelemben a résztvevő felek egyszer-egyszer jutnak olyan támadási lehetőséghez, amely a sikeres találat reményével kecsegtet.

A kört tíz kisebb egységre oszthatjuk, a szegmensekre. Egy szegmens egy másodpercnek felel meg.

A HARC MENETE

A **harc** egyes köreiben mindazok részt vehetnek, akik számára a harci helyzet ezt lehetővé teszi. Akik elég közel állnak egymáshoz ahhoz, hogy kétkezi harcot folytassanak, és ebben semmi és senki nem akadályozza meg őket; vagy azok, akik célzott lövéseket szándékoznak leadni, és ehhez adottak számukra a feltételek: nincs takarásban a célpont, és ráérnek a célzással foglalkozni.

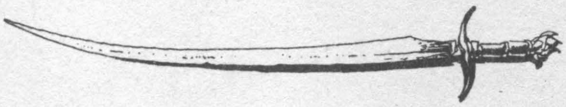
A résztvevőknek joguk van ahhoz, hogy a körben - ha mással nem szándékoznak foglalkozni - annyi alkalommal támadjanak, ahányszor a Támadások Száma paraméter ezt számukra engedélyezi.

Persze nem mindegy, hogy milyen sorrendben teszik. Ezért minden harci kör ún. Kezdeményező Dobással kezdődik, ami a résztvevők közti cselekvési - támadási - sorrendet hívatott megállapítani.

Eztán mindenki megindítja első támadását, abban a sorrendben, ahogyan azt a Kezdeményező Dobás meghatározta. A támadás sikeressége szintén kockadobás függvénye (lásd Támadó Dobás!), és minden találat sebet okoz (lásd Sebzés!). Azok, akik a kapott sérülések dacára továbbra is képesek

folytatni a küzdelmet, támadhatnak másodszor, majd harmadszor is - ha a Támadások Száma rovat ezt számukra lehetővé teszi, vagy ha egyszerre két kézzel harcolnak.

A kör végeztével új kör veszi kezdetét, egészen a harc befejeztéig.



A HARCÉRTÉKEK

A **játékban** résztvevő karakterek - legyenek játékosok (JK) vagy nem játékosok (NJK) -, netán szörnyetegek, mind rendelkeznek ún. harcértékkel. A harcérték négy összetevőből áll: Kezdeményező Érték (KÉ), Támadó Érték (TÉ), Védő Érték (VÉ), és végül a Célzó Érték (CÉ). Egy karakter harcértéke több alapvető jellemzőtől függ: a kasztjától, a képességeitől és a Tapasztalati Szintjétől. Egyes, a harccal komolyabban foglalkozó karakterkasztok esetében amikor a karakter TSZ-t lép, növekszik a harcértéke. A következő táblázat mutatja meg azt, hogy a különböző kasztok tagjainak harcértékei hogyan változnak minden új Tapasztalati Szintre lépéskor. Azaz egy harcos, amikor második TSZ-re ér (eléri a megfelelő ponthatárt) 11 Harcérték Módosítót (HM-et) kap. Amikor harmadik szintre lép, megint megkapja ugyanezeket az értékeket.

Kaszt	HM	Kaszt	HM
Harcos	11(3)	Paplovag	9(3)
Gladiátor	12(4)	Harcművész	8(3)
Fejvadász	11(4)	Kardművész	8(3)
Lovag	12(5)	Boszorkány	4(1)
Tolvaj	6(1)	Boszorkánymester	7(1)
Bárd	9(2)	Tűzvarázsló	8(3)
Pap	8(3)	Varázsló	4(1)

A HARCÉRTÉK MÓDOSÍTÓ (HM)

A **Harcérték** Módosítót a karakter eloszthatja a négy összetevő között, melyek: a KÉ, VÉ, TÉ és a CÉ. Abban, hogy a játékos melyik értéket részesíti előnyben a többi hátrányára, a M.A.G.U.S. szabályai szabad kezet adnak; egyetlen kikötéssel: A HM második (zárójelbe írt) száma az a minimum érték, amit mind a TÉ-je, mind VÉ-je növelésére köteles fordítani. A KÉ-re és a CÉ-re ilyen megszorító szabály nem vonatkozik.

Mint a fentiekből is kiviláglik: a játékos TSZ lépésenként eldöntheti, hogy karakterét ütőképesebb támadóként, vagy inkább fürge kezdeményezőként, netán sérthetetlenebb védekezőként, esetleg pontosabb céllövőnként kívánja-e látni. Így a M.A.G.U.S. harcrendszerében mindenki szabadon kialakíthatja az igényeinek leginkább megfelelő figurát, mert - minek is tagadnánk - a célunk éppen ez volt.

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK (KÉ)

A **Kezdeményező** Érték a Kezdeményező Dobás alapvető összetevője. Annak meghatározásában van jelentős szerepe, hogy az adott harci körben melyik résztvevő képes fürgébben cselekedni, azaz - adott esetben - hamarabb támadni.

A karakterek KÉ-je több paraméter függvénye. Függ az illető Kasztjától, Ügyességétől, Gyorsaságától, harci tapasztalatától, és a támadó fegyver típusától. Hogy ezek miként érvényesülnek az a következő táblázatból olvasható ki:

1-10	kaszttól függ - KÉ alap
1-10	Ügyesség 10 feletti része
1-10	Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
5	Mesterfokú fegyverhasználat képzettség (ha van)
változó	a támadó fegyver KÉ-je

Ezek összeadásával számolható ki a karakter Kezdeményező Értéke.

Az, hogy a KÉ miért függ a Kaszttól, nem igényel különösebb magyarázatot, hiszen mindenki elfogadja, hogy egy harcművész könnyen megelőzhet a cselekvésben egy lovagot, és nem pusztán azért, mert az utóbbi súlyos vértezetet visel. Arról, hogy a kasztbeli különbségek miként jelentkeznek a Kezdeményező Értékben, az alábbi táblázat tudósít:

Kaszt	KÉ alap	Kaszt	KÉ alap
Harcos	9	Paplovag	5
Gladiátor	9	Harcművész	10
Fejvadász	10	Kardművész	10
Lovag	5	Boszorkány	6
Tolvaj	8	Boszorkánymester	7
Bárd	10	Tűzvarázsló	6
Pap	5	Varázsló	2

Az **Ügyesség** és a **Gyorsaság** szerepe sem vitatható, hiszen ezek azok a képességek, melyek leginkább meghatározzák egy karakter fürgeségét, kezdeményező készségét.

A **Harcérték Módosító** képviseli a Kezdeményező Értékben a karakter harci tapasztalatának növekedését, és azt, hogy mennyire fontos a számára a mielőbbi cselekvés joga. A HM-ből a karakter minden szintlépéskor áldozhat a KÉ-je növelésére.

A **Mesterfokú fegyverhasználat képzettség** a karakter bizonyos fegyverek forgatásában szerzett különleges jártasságát jelenti (lásd Képzettségek!).

A **támadásra használt fegyver KÉ**-jének beszámítása hivatott arra, hogy érzékeltesse a fegyverek közötti különbségeket. Hiszen egy rapírral jóval gyorsabban lehet cselekedni, mint egy súlyos kétkezes-pallossal.

Ha a karakter nem támadni kíván, hanem bármi mást cselekedni, Kezdeményező Értékéhez nem fegyvere KÉ-jét adja hozzá, hanem minden esetben 10-et.

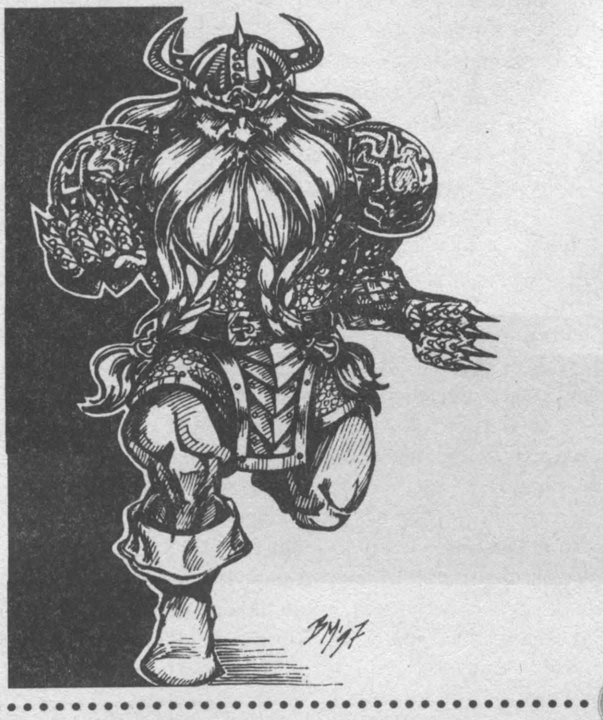
TÁMADÓ ÉRTÉK (TÉ)

A **Támadó** Értéknek a támadások sikerességét meghatározó Támadó Dobásban jut jelentős szerep. Minél magasabb valakinek a TÉ-je, annál ütőképesebb támadó az illető. Hogy TÉ-je mekkora, az a következő paraméterektől függ: az illető Kasztjától, Erejétől, Gyorsaságától, Ügyességétől, harci tapasztalatától (HM) és a támadó fegyver típusától. Mindez a következő táblázat tanúsága szerint:

14-20	kaszttól függ - TÉ alap
1-10	Erő 10 feletti része
1-10	Ügyesség 10 feletti része
1-10	Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	Mesterfokú fegyverhasználat képzettség (ha van)
változó	a támadó fegyver TÉ-je

A TÉ meghatározó összetevője a Kaszt - hiszen például egy harcos sokkal hatékonyabban képes támadni, mint egy varázsló. Hogy ezek a különbségek miként érvényesülnek számszerűen a Támadó Értékben, arról az alábbi táblázat árulkodik:

Kaszt	TÉ alap	Kaszt	TÉ alap
Harcos	20	Paplovag	20
Gladiátor	20	Harcművész	20
Fejvadász	20	Kardművész	20
Lovag	20	Boszorkány	14
Tolvaj	17	Boszorkánymester	17
Bárd	20	Tűzvarázsló	17
Pap	17	Varázsló	15



Az Erő szerepe is legalább ilyen nyilvánvaló, hiszen az erős emberek mindig is veszedelmesebb ellenfelek voltak a gyengéknél. Akadnak azonban olyanok is, akik a küzdelem során nem erejüket, hanem **Gyorsaságukat** és **Ügyességüket** használják ki ellenfelük kárára.

A **HM** a Támadó Érték esetében is a tapasztalatot és a gyakorlottságot hívatott képviselni.

A **Mesterfokú fegyverhasználat képzettség** a karakter bizonyos fegyverek forgatásában szerzett különleges jártasságát jelenti (lásd Képzettségek!).

A különböző fegyverekkel másként és másként lehet támadni, némelyikkel inkább, némelyikkel kevésbé ütőképesen. Ezért bír minden fegyver külön TÉ-vel, amit beleszámítunk a karakter TÉ-jébe is. Fontos megjegyezni, hogy a fegyver hajítása nem célzásnak, hanem Közelharcnak minősül - így sikerességének megállapításához nem Célzó, hanem Támadó Dobást kell eszközölni.

VÉDŐ ÉRTÉK (VÉ)

A Védő Érték (VÉ) a TÉ-hez hasonlóan a Támadó Dobás - ám ezúttal az ellenfél dobása - során játszik szerepet. A VÉ-től függ, hogy az ellenfél támadása sikeres-e vagy sem. Minél magasabb valakinek a Védő Értéke, annál nehezebb sikeres támadást végrehajtani ellene. A VÉ meghatározó összetevői - mint ahogy a táblázat is elárulja - a következők: A Kaszt, a Gyorsaság, az Ügyesség, a harci tapasztalat (HM) és végül a védő fegyver Védő Értéke.

69-75	kaszttól függ - VÉ alap
1-10	az Ügyesség 10 feletti része
1-10	a Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	Mesterfokú fegyverhasználat képzettség (ha van)
változó	a fegyver VÉ-je

A VÉ alapja - mint ahogyan a TÉ és a KÉ esetében már leírtuk - a karakter Kasztjának függvénye. Erre újabb magyarázatot felesleges lenne szolgáltatni, pusztán a szokott táblázatot közöljük:

Kaszt	VÉ alap	Kaszt	VÉ alap
Harcos	75	Paplovag	75
Gladiátor	75	Harcművész	75
Fejvadász	75	Kardművész	75
Lovag	75	Boszorkány	69
Tolvaj	72	Boszorkánymester	72
Bárd	75	Tűzvarázsló	72
Pap	72	Varázsló	70

A **Gyorsaság** és az **Ügyesség** bekerülése megint csak nem igényli az érvek megismétlését, ahogyan a **HM** vagy a **Mesterfokú fegyverhasználat képzettség** sem.

A fegyvereknél is csak arról illik külön szót ejteni, hogy léteznek bizonyos kimondottan **védekező fegyverek** - e ka-

tegóriába nem csak a hárítótőrök számítanak, hanem a különféle pajzsok is. Ezen utóbbiak VÉ-je akár a szokatlanul magas 50-as értéket is elérheti.

Célzó Érték (CÉ)

A **Célzó** Értéknek (CÉ) a célzás sikerességének megállapításában van jelentős szerepe, a Célzó Dobás során. Minél magasabb egy karakter CÉ-je, annál biztosabban találja el íjával vagy nyílpuskájával a kiszemelt célpontot. A Célzó Értékben a következő tényezők érvényesülnek: a Kaszt, az Ügyesség, a harci tapasztalat(HM), és a célzó fegyver CÉ-je. Az alábbi táblázatból minden kiderül erre nézve:

0-15	kaszttól függ - CÉ alap (ha van ilyen)
1-10	az Ügyesség 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	Mesterfokú fegyverhasználat képzettség (ha van)
változó	a támadó fegyver CÉ-je

A karakter Kasztja - akár a KÉ, a TÉ és a VÉ esetben - a CÉ kiszámításában is komoly súllyal esik latba. Így nyilvánul meg a különbség a harcosok és, tegyük fel, a lovagok között, akik köztudottan megvetik a célzófegyvereket, s használatukban semmiféle gyakorlattal nem rendelkeznek. A számszerű különbségekről a következő táblázat tudósít:

Kaszt	CÉ alap	Kaszt	CÉ alap
Harcos	0	Paplovag	-
Gladiátor	0	Harcművész	0
Fejvadász	0	Kardművész	0
Lovag	-	Boszorkány	0
Tolvaj	10	Boszorkánymester	5
Bárd	10	Tűzvarázsló	0
Pap	0	Varázsló	0

Az **Ügyesség** döntő fontosságú, hiszen nem kevés szükségeltetik belőle a pontos céllövéshez.

Természetesen a legtöbbet itt is a harci tapasztalat és a gyakorlat, másképpen a **HM**-ből a CÉ növelésére fordított érték számít.

A **Mesterfokú fegyverhasználat képzettség** itt a karakter bizonyos célzófegyverek forgatásában szerzett különleges jártasságát jelenti (lásd Képzettségek!).

Az is könnyen belátható, hogy akadnak a többinél alaposabban, szakszerűbben elkészített íjak és nyílpuskák. Ezek CÉ-je magasabb silány társaikénál. A fegyver CÉ-je azonban nem kizárólag ezt takarja, hanem arról is tudósít, hogy bizonyos célzófegyverek alkalmasabbak a pontos célzásra, míg mások inkább a sorozatlövésben jeleskednek. Erről részletes adatokat a fegyverek leírásánál közlünk.

A közelharc

Közelharcnak nevezzük a küzdelemnek azt a módját, mikor az ellenfelek testközelben maradva harcolnak, azaz nem távolból lőnek egymásra nyílvesszőket vagy egyéb lövedékeket. A tőrök, dárdák, kardok és egyéb hajító- vagy nem hajító fegyverek célba dobása szintén a Közelharc szabályai alá esik, és nem számít célzásnak.

A támadások száma

A **M.A.G.U.S.** harcrendszerében majd minden karakter csak egyszer támadhat körönként (kivéve a harc és kardművész kasztúakat). Ahhoz, hogy ennél több támadást hajthasson valaki végre, több feltételnek kell teljesülnie.

- Hajító, Dobó és Célzófegyverekkel több támadás lehetséges, amennyiben a fegyver erre alkalmas (lásd: Fegyverek, vértek fejezet; Támadások száma), és a karakter Gyorsasága és Ügyessége eléri vagy meghaladja a 14-et (ha a viselt vért vagy páncél, vagy bármilyen más hatás e képesség bármelyikét 14 alá csökkenti, úgy a két - vagy több - támadás nem lehetséges).
- Kézifegyverekkel kétszer (vagy többször) támadhatnak azok, akik erre alkalmas fegyvert forgatnak. (lásd: Fegyverek, vértek fejezet; Támadások száma) valamint a karakter Gyorsasága és Ügyessége egyaránt eléri vagy meghaladja a 16-ot (amennyiben a viselt vért vagy páncél, vagy bármilyen más hatás e képesség bármelyikét 16 alá csökkenti, úgy a két - vagy több - támadás nem lehetséges).
- Amennyiben a karakter a Pszi *Képességjavítás* diszciplínája segítségével a két fenti értékét 16-osra, vagy annál különbre javítja szintén jogosult több támadásra azokkal a fegyverekkel, amelyek erre alkalmasak.
- Ha a karakter rendelkezik az Ökölharc, a Pajzshasználat vagy a Kétkezes harc képzettségek bármelyikével, az ott leírtaknak megfelelően több támadásra jogosult.
- A Harcművész főkaszt tagjai, ahogy magasabb Tapasztalati Szintre jutnak a Slan út Chi-harc diszciplínájának alkalmazásával képesek egynél többször támadni egy harci körben.

Mindenképpen megjegyzendő, hogy több fenti feltétel megléte esetén *nem* adódik össze az eredmény.

Tehát: azokkal a fegyverekkel, amelyek ezt lehetővé teszik, több támadás lehetséges. Aki emellett még Kétkezes harcban is jártas, az mindkét kézben tartott fegyverével képes erre a bravúrra. Abban az esetben, amennyiben a fegyverek erre lehetőséget adnak, ő pedig jártas a képzettségben, mindkét kézzel kétszer (legfeljebb háromszor - Slan-csillag -) támadhat.

Ez az elérhető maximum, ennél többet támadni semmilyen további képzettség birtokában nem lehetséges! Kettőnél több támadást - a harc és kardművészeken kívül - csupán varázseszközökkel (némely nem mágikus, táras nyílpuskával, netán mágia használatával) lehet elérni.

Azok ellen, akik 0. Tapasztalati Szintűek, vagy nem tartoznak egyik Kasztba sem, mindenki annyiszor támad körönként, ahanyadik Tapasztalati Szintű (de legfeljebb négyszer).

A Kaszton kívüliek körébe elsősorban parasztokat, kézműveseket, polgárokat sorolunk - a katonák harcos kasztúnak minősülnek.

Két támadás estén mindenképpen meg kell különböztetnünk bizonyos alapeseteket. Tehát külön kategóriának számít, ha valaki egyetlen fegyverrel támad kettőt egy körben - ezt csupán kimagasló képességekkel (Ügyesség, Gyorsaság) érheti el valaki. Az összes egyéb módozat két fegyverrel való támadásnak minősül. Az alapesetek elkülönítése a támadások sorrendjében játszik komoly szerepet. A körönként kétszer támadó karakter ugyanúgy Kezdeményező Dobást (KD) tesz, mint bárki más. Amennyiben az egy fegyverrel támadó kategóriába esik, úgy első támadását indítja a KD-vel megállapított sorrendben, míg második támadásával csak a kör végén próbálkozhat, amikor már mindenki más befejezte a támadást. Ha többen is jogosultak második támadás indítására, úgy szintén az első KD eredménye mérvadó.

Ha a karakter a "kétfegyveres" kategóriába esik, úgy támadásait egymás után indíthatja, attól függően, hogy miképpen sikerült a KD-je.

KEZDEMÉNYEZŐ DOBÁS (KD)

A **Kezdeményező** Dobás hivatott eldönteni, hogy egy harci körben kinek van joga elsőként cselekedni. Természetesen aki kezdeményezéshez jut, nem köteles nyomban támadni, tehet bármi mást is (például menekülhet), sőt, ha úgy véli helyesnek, akár le is mondhat a kezdeményezés jogáról.

Minden a kezdeményezési jogért versengő résztvevő dob a K10-zel. A kapott számot mindannyian hozzáadják saját Kezdeményező Értékükhöz (KÉ) (lásd ott!), az így született eredményt hívjuk Kezdeményezésnek. Az cselekedhet elsőként, akinek legnagyobb a Kezdményezése; majd őt követve a többiek, eredményük csökkenő sorrendjében. Persze ez a cselekvés a legtöbb esetben támadást (lásd Támadó Dobás!) jelent.

Amennyiben két vagy több egymással harcoló félnek egyforma lett a Kezdeményezése, a támadások egy időben történnek. Ekkor a támadó fegyverek VÉ-je nem érvényesül. Persze óriási előny ilyen esetben, ha valaki másik kezében pajzsot vagy fegyvert tart, hisz a második kézzel használt alkalmatosságoknak továbbra is számít VÉ-jük.

Fontos szabály: ha valaki olyan sebet kapott, mely az Ép-t csökkentette, a következő körben automatikusan elveszíti a Kezdeményezést. Amennyiben kettőnél több szembenálló harcol egymással, az Ép veszteséget szenvedetté lesz az utolsó cselekvés. Ha többen is veszítettek Ép-t, úgy a sértetlen kezdeményez először (több sértetlen fél esetén a Kezdeményező Dobást kell tenniük a sorrend eldöntésére), majd a sebesültek is KD-t dobnak, ám a kevesebb Ép-t veszített karakter a KD értékéhez hozzáadhatja azt az értéket, amennyivel kevesebb Ép-t veszített a sorban utána legkevesebb Ép-t sebződöttnél.

Pl.: Négy kalandozó harcában ketten is Ép sérülést szenvedtek: az egyikük 1 Ép-t, a másikuk 3 Ép-t sebződött. A két sértetlen kalandozó Kezdeményező Dobása dönti el, hogy melyiküké az első cselekvés joga, míg a két sebesült is dob KD-t, annak meghatározására, hogy ki cselekedhet harmadjára és ki lesz az utolsó. Ám az 1 Ép-t sebződött még +2 adhat a dobása eredményéhez, hiszen ennyivel kevesebb a sérülése.

TÁMADÓ DOBÁS

A **Támadó** Dobás határozza meg egy támadás sikerességét, vagy kudarcát. A támadó K100-zal dob, és a kapott számot hozzáadja Támadó Értékéhez (TÉ). Ha az eredmény nagyobb, netán megegyezik a megtámadott Védő Értékével (VÉ), a támadás sikeresnek számít, és az áldozat sebet kap (lásd Sebzés!). Ha kevesebb, a támadás kudarcot vall.

A 00-ás dobás minden esetben automatikus találatot jelent, és a Sebzésnél is külön elbírálás alá esik. A 01-es dobás, bármilyen nagy számmá lesz is a Támadó Értékhez hozzáadva, mindenképen kudarcnak számít, és az áldozat semmiképp sem kap sebet.

KÉPZETLEN FEGYVERFORGATÁS

M**indazok**, akik nem képzettek egy adott fegyver vagy fegyvertípus használatában (azaz nem bírnak Fegyverhasználat képzettséggel az adott fegyverre), meglehetős hátrányokkal harcolhatnak csak, ha mégis forgatják.

Számszerűen:

KÉ: -10 TÉ: -25 VÉ: -20 CÉ: -30

Minderről bővebben a *Képzettségek* című fejezetben olvashatnak az érdeklődők.

TÚLERŐ

S**zámtalanszor** előfordul, hogy valaki egymagában egyszerre több ellenfél ellen kényszerül harcolni. Két ellenféllel még minden kalandozó és jól képzett katona elboldogul, de egyszerre három ellenfél esetén már bonyodalmak kezdődnek. Ekkor beszélünk Túlerőről. A Túlerő ellen harcolónak meg kell osztania figyelmét: egyszerre többen támadnak rá, és minden csapást el kell kerülnie vagy hárítania. Ha nem kíván lazítani védelmén, kevesebb ideje és figyelme jut a támadásra, ha pedig továbbra is változatlan hatékonysággal szándékszik támadni, azt védelme sínyli meg.

A Túlerő (három vagy több ellenfél) ellenében harcoló harcértéke annyiszor 5-tel csökken, ahánnyal több ellenfeleinek száma kettőnél (azaz három ellenfél esetén -5-tel, négy esetén -10-zel, öt esetén -15-tel, hat esetén -20-szal). Hogy a harcérték csökkenés Védő avagy Támadó Értékét sújtsa-e, minden kör elején meghatározhatja (ha nem teszi, akkor a TÉ-je csökken); ekkor kell eldöntenie azt is, kire támad. A

levonást nem köteles egészben kezelni, tetszés szerinti arányban megoszthatja Támadó és Védő Értéke között. A hátulról vagy félhátulról támadók ezen felül még a *Harci Helyzet* c. fejezetben leírt előnyöket is megkapják.

Aki mindkét kezében fegyvert vagy egyik kezében fegyvert, a másikban védőfegyvert forgat, valamint járatos a Kétkezes Harc képzettségben, védettebb a Túlerővel szemben folytatott küzdelemben. Nem csak kettő, hanem három ellenféllel is elbír hátrányok nélkül; a -5 csak négy ellenfél, a -10 pedig öt ellenfél ellenében sújtja.

ellenfelek	hátrány	2 fegyverrel
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25

Közönséges körülmények között 6-nál többen nem férnek el egy ember körül; az egyetlen kivétel, ha szálfegyvert használnak, mert ekkor 8-an is elérik. Aki hátát a falnak veti, arra legfeljebb 4-en támadhatnak. A hátukat egymásnak vető, párban küzdők körül összesen 6, azaz fejenként 3-3 embernek jut hely. Különböző méretü küzdőfelek esetén ezek a számok természetesen arányosan és értelemszeruen módosulnak. A végső döntés mindig a KM-é!

Lássunk egy példát! Egy lovast, ha teljesen körbeveszik, egyszerre 8-an is támadhatnak, míg lovasok gyalogost legfeljebb 2-en.

A fentebbi szabály csak a közelharcra vonatkozik, a célzófegyverekkel támadókra nem.

Közelharc és varázslás

A **játék** során gyakorta előfordul, hogy fegyverforgatók és mágiahasználók harcolnak egymással. Az elsőség kérdése számtalanszor bizonyul perdöntőnek: egyetlen csapás végezhet egy varázslóval is, mint ahogyan egyetlen varázslat is elegendőnek bizonyulhat egy harcos ellen.

A Kezdeményezés elobb ismertetett módszere csak közelharcban mérvadó, hiszen nem a karakterek felfogóképességét mutatja meg, hanem harci gyakorlatukat, azaz azt, hogy milyen fürgén képesek támadásra alkalmas helyzetbe kerülni egy másik fegyverforgatóval szemben. Ha azonban az ellenfél varázsol, harci helyzetről, egyáltalán harcról szó sincs. Az elsőséget az dönti el, hogy a fegyver gyorsabb-e avagy a varázslat, s, hogy ki cselekszik leheletnyivel hamarabb.

Ha a varázslási idő 1 szegmens, a varázslat önmagában megelőz minden kézifegyverrel végrehajtott támadást, kivéve a hajítófegyvereket, épp, ahogyan a hajítófegyverek is megelőznek minden 1 szegmensnél hosszabb varázslatot. Az ilyen varázslatok és a hajítófegyverek tehát egy csoportba tartoznak. Egy csoportot képeznek továbbá a 2 szegmenses varázslatok azon fegyverekkel, amelyekkel körönként több támadás engedélyezett, a 3 szegmensesek azokkal, amelyek körönként 1 támadásra jogosítanak, a 4 szegmensesek pedig a súlyos, kétkezes fegyverekkel, amelyekkel csak több körönként lehet egyet támadni.

fegyvertípus	varázslási idő
hajítófegyver	1 szegmens
körönként 2-szer támadó fegyver	2 szegmens
körönként 1-szer támadó fegyver	3 szegmens
több kör alatt támadó fegyver	4 szegmens

A mágia és acél összecsapásakor persze nem csak az eszközök sebessége mérvadó. Ilyenkor a küzdő felek kissé másfajta módszerrel döntik el a cselekvések sorrendiségét. A mágiával, netán pszivel támadni készülő Inteligenciájának 10 feletti részéhez adja hozzá a k10-el végrehajtott KD-jének eredményét, míg a fegyverrel hadakozó Gyorsaságának 10 feletti részét helyettesíti be a hagyományos KÉ-je helyére.

Azonban a gyorsabb csoportba sorolt fegyverek megelőzik a lassúbb csoportokba tartozó varázslatokat, és viszont. Ezért a dobás eredményéhez az a fél, akinek az akciója gyorsabb csoportba tartozik, jogosult hozzáadni egy akkora plusz értéket, ahány sebességcsoport elválasztja a lassabb cselekedettol.

Ha a fegyver egy csoportba esik a varázslattal, az elsőséget pusztán a KD eredménye határozza meg, plussz értéket egyikük sem kap.

Erre a helyzetre is igaz a Közelharcnál már ismertetett szituáció, ha KD értékek egyenlőek, a két támadás egyszerre hajtódott végre.

Pl.: Egy tűzvarázsló és egy harcos néznek egymással farkasszemet. A tűzvarázsló egy Tűznyil elnevezésű varázslatot kíván alkalmazni, melynek varázslási ideje 2 szegmens. A harcosnál kétkezes pallos van, melyel két körönként egyszer lehet csupán támadni. A Tűznyil, varázslási idejét figyelembe véve, a 2. sebességcsoportba tartozik, míg a pallos – típusa alapján – a 4. sebességcsoportba. Ezért a KD eredményéhez a tűzvarázsló +2 adhat, hiszen varázslatát 2 sebességcsoport választja el a pallosétól.

Fegyver és fegyver közti kezdeményezés eldöntésére a Kezdeményező Dobás szolgál, két varázslat közül pedig az jön létre hamarabb, amelyiknek rövidebb a Varázslási ideje. Egyforma Varázslási idő esetén a mágiahasználók Intelligenciapróbát dobnak az elsőség eldöntésére.

Varázslatok száma

E**gy kör** 10 szegmensből áll, egyes varázslatok pedig 1, 2, vagy 3 szegmens alatt is létrehozhatók. Értelemszerüen tehát egy kör több rövidebb varázslat megidézésére is elegendő idő.

Ugyanakkor a varázslás jelentős szellemi erőfeszítést követelő tevékenység, ezért az elmének két varázslat megidézése között pihennie kell. Minimális idő, néhány pillanat, játéktechnikailag 2 szegmens is elegendő. Minden varázslat után várni kell tehát 2 szegmensnyit, s ha még mindig elegendő

szegmens marad hátra a körből, még egy varázslat létrehozható. Ez mindaddig ismétlődhet, amíg a kör véget nem ér.

PSZI-HASZNÁLAT HARC KÖZBEN

Harc közben Pszi diszciplinákat végrehajtani szellemet próbáló feladat. Az 1 szegmenses meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabbaknál az alkalmazó gyakran kizökken az összpontosításból. Ennek eldöntésére Akaraterő-próbát kell dobnia, annyi levonással nehezítve, ahány szegmensnyi meditáció szükséges a diszciplína alkalmazásához. Ha az adott körben sebet kap (Ép, Fp) a meditáció félbeszakad. Sikertelen kísérlet esetén azonban a Pszi-pontok nem vesznek el. Ha a meditáció idejére a Pszi-használó Védekező harcba vonul vissza (+15 VÉ), az Akaraterő-próba alól mentesül - ám a sebesülés ekkor is kizökkenti.

Annak eldöntésére, hogy egyes diszciplinák, avagy a fegyveres támadás történik-e hamarabb, a varázslatoknál leírtak vonatkoznak, ugyanígy kell elbírálni az alkalmazható diszciplinák számát is.

CÉLZÁS

A célzás sikerességét négy tényező befolyásolja jelentősen: a lövést leadó jártassága - Célzó Értéke -, a célpont távolsága, mérete, és viselkedése valamint a körülmények. A felsoroltak közül egyedül a harmadik szorul bővebb magyarázatra. A M.A.G.U.S. négy különböző kategóriát ismer: a célpont mozdulatlan; kiszámítható mozgást végez; kiszámíthatatlanul mozog; élőlény, és a találat elkerülésére összpontosít.

Mozdulatlan célpontnak minősítjük a helyhez kötött tárgyakat, az őrt álló embereket, a legelésző állatokat, az egyenesen szembe jövo, vagy egyenesen távozó alakokat, stb.

Kiszámítható mozgást végez a lengő inga, a feldobott alma, a gyalogoló ember, a változatlan tempóban haladó lovas.

Kiszámíthatatlan a mozgása a harcoló embereknek, a menekülő állatoknak.

A találat elkerülésére összpontosít az, aki legfőbb tevékenységeként a rá célzó fegyvert emelő ellenfélre figyel, és azon igyekszik, hogy a kiröppenő vesszőt elkerülje. Ez egy harcművész kasztba tartozó karakter esetében mozdulatlan koncentrációt jelent, más kasztok képviselőinél általában kétségbeesett ugrálást.

A CÉLPONT VÉDŐ ÉRTÉKE

A célpont Védő Értéke nem egyenlő a megcélzott személy VÉ-jével. A legtöbb esetben - különösképp, ha a célpont nem élőlény - a VÉ-je nem más, mint a célzótól számított távolsága méterben, plusz a pajzs adta VÉ fele (lefelé kerekítve), plusz 30.

Ehhez a felsorolt viselkedési formák szerint még a következők adandók hozzá:

Hozzáadandó	viselkedés:
+ 0	mozdulatlan célpont
+ 20	kiszámíthatóan mozgó célpont
+ 35	kiszámíthatatlanul mozgó célpont
+ 50	kitérésre összpontosító áldozat*

* Ha a személy, akit megcéloztak, harcművész, és a kitérésre összpontosít, akkor neki - és csak neki! - lehetősége van arra, hogy saját Védő Értékét fordítsa szembe a Célzó Dobással. Erről bővebben a Karakterkasztok című fejezet Harcművész alfejezetében számolunk be.

Az időjárási viszonyok is nagyban befolyásolhatják egy lövés eredményét. Ezek alapján a Célpont VÉ-jéhez az alábbi módosítók adhatók:

napsütés, szélcsend	+0
szemerkélő eső, szellő	+10
gyenge eső, gyenge szél	+30
gyenge köd, eső, erős szél	+50
sűrű köd, zivatar, viharos szél	+70
egészen sűrű köd, felhőszakadás, orkán	+100

Ezek az értékek adott esetben akár össze is adódhatnak, bár a köd és a szél természetesem kizárják egymást.

A KM-nek a viták elkerülése érdekében célszerű előre meghatároznia (ha különösebb indoka nincs rá akkor kockadobással) a várható időjárást.

Az eddig leírtak ember méretű célpontra igazak. Ha a célpont embernél nagyobb, természetesen könnyebb eltalálni, ezért Védő Értéke csökken. Ha kisebb, akkor nehezebb, így CÉ-je növelendő. Hogy miként, arról a következő táblázat közöl hozzávetőleges adatokat:

Módosító	Célpont
-30	óriás
-15	ló
0	ember
+20	kutya
+35	dinnye
+50	alma
+65	fémpénz

Természetesen minden lehetséges célról nem nyilatkozhattunk, így a fenti táblázat szolgáljon csak irányadóként a pontos módosító értékek meghatározásához - mely *minden esetben* a KM feladata.

CÉLZÓ DOBÁS

A Célzó Dobás hívatott eldönteni, hogy egy íjból vagy nyílpuskából leadott lövés célba talál-e vagy sem. A Célzó Dobás során a célzó dob a K100-zal, és ennek eredményét hozzáadja a Célzó Értékéhez. Ha az eredmény

nagyobb szám a megcélzott tárgy vagy személy VÉ-jénél, netán egyenlő vele, akkor a lövés talált, és az áldozat sebet kap (lásd Sebzés!) Ha kevesebb, a lövés célt tévesztett.

VIGYÁZAT: a Célzás címszó alatt említettük, hogy a célpont VÉ-je nem egyenlő a megcélzott személy VÉ-jével. Az ott szereplő adatokat minden játékos alaposan olvassa el, s vegye mindenkor figyelembe!

HARCI HELYZET

A **Kezdeményező**, Támadó és Célzó Dobás eredményességét nagyban befolyásolhatja a harci helyzet. Ez magában foglalja a küzdő felek egymáshoz viszonyított helyzetéből, illetve a környezetükből származó előnyöket és hátrányokat. A következőekben majd' tucatnyi különböző harci helyzetet említünk és kommentálunk.

Támadás hátulról

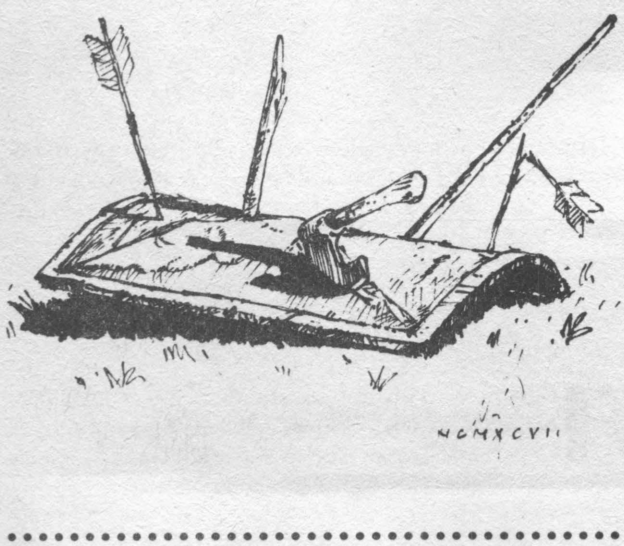
A támadó hátulról ront ellenfelére, aki így kevésbé képes védekezni ellene. Ez a M.A.G.U.S. játékszabályaiban úgy jelentkezik, hogy a támadó TÉ-je növekszik. Az előnyt azonban szigorúan csak addig élvezi, ameddig a másik mögött bír maradni. Akit támadás ért, elveszíti a fegyvere és a pajzsa nyújtotta VÉ módosítókat, hacsak valamely képzettsége nem mentesíti ez alól.

KÉ: +5 TÉ: +10 VÉ:- CÉ:-

Támadás félhátulról

A támadó úgy harcol ellenfelével, hogy annak félig-meddig - de semmiképpen sem teljesen - a háta mögött marad.Így könnyebben képes sebet ejteni rajta, ami TÉ-jének növekedésében nyilvánul meg. Akit támadás ért, elveszíti a fegyvere és a pajzsa nyújtotta VÉ módosítókat, hacsak valamely képzettsége nem mentesíti ez alól.

KÉ: +2 TÉ: +5 VÉ:- CÉ:-



Meglepetésszerű támadás

A védőt meglepetésszerűen éri a támadás, ami annyit tesz, hogy nincs felkészülve a hárításra vagy kitérésre. Így - értelemszerűen - a támadóé a kezdeményezés joga, és az adott körben a küzdelemben is fölénybe kerül. Az ebből származó előnyök a következő harci körben odalesznek a meglepetéssel együtt.

KÉ: T.-é TÉ: +30 VÉ:- CÉ: +10

Az erőviszonyok további romlását okozhatja, ha a védő nem tartja kézben a fegyverét, hiszen így Védő Értékéből annak VÉ-jét is elveszíti. Mi több - amint az a Képzettségek című fejezetben olvasható -, ha képzetlen a pusztakezes harcban, VÉ-je még további mínuszokkal csökken.

Harc magasabbról

Az ellenfelek a küzdelem során szintkülönbségbe kerülnek egymáshoz képest. Egyikük egy fokkal feljebb áll a lépcsőn, netán egy asztal tetejéről tornyosul a másik fölé. Ilyenkor a feljebb tartózkodó előnyt élvez, a lejjebb álló hátrányt szenved.

KÉ: +2 TÉ: +5 VÉ:- CÉ: +5

Harc alacsonyabbról

Az ellenfelek a küzdelem során szintkülönbségbe kerülnek egymáshoz képest. Egyikük egy fokkal lejebb áll a lépcsőn, netán egy asztal tetejéről tornyosulnak föléje. Ilyenkor a lejebb tartózkodó hátrányban van, a feljebb állóhoz képest.

KÉ: -2 TÉ: -10 VÉ:- CÉ: -5

Harc mozgó lóról

A küzdő felek egyike - és csak egyike - lovon ülve harcol, amiből - ha rendelkezik az adott képzettséggel - jelentős előnyt kovácsolhat. Ehhez egyrészt Mesterfokú Lovaglás képzettséggel kell rendelkeznie, másrészt az általa megült hátasnak szünet nélkül mozognia (rúgkapálnia, ficánkolnia) kell. Ha ezen feltételek valamelyike nem teljesül, a lovas csak a "Harc magasabbról" pontban leírt előnyöket élvezi.

KÉ: +5 TÉ: +20 VÉ: +10 CÉ: -20

Mozgó hátasról jóval nehezebb pontos lövést leadni íjjal vagy nyílpuskával. Ez mindenkire igaz, kivéve egyes olyan karaktereket, akik különleges gyakorlatokat végeztek ezirányban (például nomádok!).

A védő (a gyalogos) mindez idő alatt a "Harc alacsonyabbról" pontban említett hátrányokkal kényszerül harcolni.

Harc vakon vagy vaksötétben

Mindazok, akik - vagy mert vakok, vagy bármely más okból - nem látják ellenfelüket, nem érzékelik pontosan a környezetüket jelentős hátránnyal képesek csak harcolni.

KÉ: -20 TÉ: -60 VÉ: -70 CÉ: -150

Harc félhomályban

Félhomályban, vagyis alkonyi sötétben, gyertyák gyér fényével tessék-lássék átjárt helyiségben nehezebb harcolni, és csak komoly hátrányokkal lehetséges pontosan célozni. Ugyanezen szabály vonatkozik mindazokra, akik korlátozott látási viszonyok között, netán elhomályosult látással kényszerülnek küzdeni. Ennek oka lehet mágia, könny a szemben, pszi, stb. Ez a módosító sújtja azokat is, aki ugyan a környezetüket látják, viszont ellenfelük valamilyen oknál fogva láthatatlan.

KÉ:-15 TÉ:-30 VÉ:-35 CÉ:-70

A szabály - mint az a fentiekből kiderült - legszigorúbban a célzást nehezíti.

Harc helyhez kötve

Az egyik harcoló fél képtelen a helyváltoztatásra. Vagy mert oszlophoz kötözték, vagy mert derékig a sárba süppedt, stb. Ebből természetesen jelentős hátránya származik.

KÉ:-20 TÉ:-15 VÉ:-5 CÉ:-

Harc fekve

Harc közben gyakran előfordul, hogy valaki felbukik, hanyatt zuhan. Az illető ilyenkor súlyos hátránnyal képes csak folytatni a küzdelmet.

*KÉ:-10 TÉ:-20 VÉ:-10 CÉ:**

Az érintett felállni csak akkor képes, ha ez irányú igényét bejelenti, az adott körben nem támad, és nem is dob rá senki sikeres támadást. Ha mindezen feltételek teljesülnek, a kör végére újból talpra kerül.

* Közelharc közben fekve lehetetlen célzófegyvert használni. Egyébként - harcon kívül - nem sújtják módosítók azt, aki fekve akar célozni.

Harc kábultan

Mindazok, akik a M.A.G.U.S. Kábulat szabálya alá esnek, a következő hátrányokkal harcolnak:

KÉ:-15 TÉ:-20 VÉ:-25 CÉ:-30

Figyelem! További harcérték csökkentő tényezőt jelentenek a Kábultsá‿ okozta Képesség csökkenések. (Lásd: Életerő c. fejezet, Kábultság és Bénultság)

Harc bénultan

Mindazok, akik a M.A.G.U.S. Bénultság szabálya alá esnek, a következő hátrányokkal harcolnak.

KÉ:-30 TÉ:-40 VÉ:-35 CÉ:-15

Figyelem! További harcérték csökkentő tényezőt jelentenek a Bénultság okozta Képesség csökkenések. (Lásd: Életerő c. fejezet Kábultság és Bénultság)

Harc félelem hatása alatt

Mindazok, akik rettegnek ellenfelüktől, tudat alatt is a védekezésre összpontosítanak a támadás hátrányára. Félelem hatása alatt pontosan célozni jóval nehezebb, hiszen az indulat zavarja az koncentrációt és elbizonytalanítja a kezet.

KÉ:-15 TÉ:-10 VÉ:+5 CÉ:-20

Harc gyűlölettel eltelve

Mindazok, akik parttalanul gyűlölik ellenfelüket - vagy rettegnek tőle, de sarokba szorulnak és szembefordulni kényszerülnek vele - hatékonyabban támadnak, és pocsékabbul védekeznek. Nem törődnek a rájuk hulló csapásokkal, csak törnek előre, és támadnak.

KÉ:+3 TÉ:+10 VÉ:-20 CÉ:-20



Roham

Küzdelem során - leginkább egy harc kezdetekor - gyakran előfordul, hogy az egyik fél lerohanja a másikat, lendületét fordítva a maga hasznára. A támadás ennek következtében átütő erejű lesz, míg a védekezés - értelemszerűen - háttérbe szorul. *Roham során megkísérelt célzáson* futás közben, avagy vágtató hátasról leadott lövést értünk.

KÉ:- TÉ:+20 VÉ:-25 CÉ:-30

Roham esetén gyakran egy kör alatt eldől a küzdelem sorsa. Az eredmény legtöbbször attól függ, hogy a rohamozó, vagy nyugton várakozó ellenfele ragadja-e magához a kezdeményezést. Sikeres roham, illetve a rohamozó ellen végrehajtott sikeres feltartó támadás esetén az okozott sebzés mindig kétszerese a közönségesnek. Sebzés kétszereződése nem vonatkozik a célzófegyverek lövedékei által okozott veszteségekre. A Roham során, hajítófegyverekkel leadott támadások nem kapják meg a TÉ-hez adódó plusszokat, és a sebzés is csak másfélszeres (lefelé kerekítve, de legalább 1 Sp). Ha mindkét fél rohamra lendül, az összecsapáskor mindketten élvezik és elszenvedik jelen szabály előnyeit és hátrányait, azonban a sebzes nem negyszerezodik.

Lovasroham esetén, a karakter Erő képessége miatt járó plussz sebzés érték (ha van) nem kétszereződik.

Rohammal csak akkor lehet több támadást is leadni, ha a rohamozót semmi sem kényszeríti lendülete megtörésére, lelassulásra.

Védekező harc

Az érintett fél egyetlen célja, hogy megóvja magát a támadásoktól. Kizárólag a védekezésre összpontosít, ami, míg a körülmények engedik, folyamatos hátrálást jelenthet, ehhez pedig jelentős helyre van szükség. Védekező harc során a következő módosítók az érvényesek:

KÉ: T.-é TÉ:- VÉ: CÉ:-*

*Ha kizárólag a védekezésre összpontosít és van helye is a hátrálásra, akkor a VÉ-je +40-nel nő, míg a kezdeményezés minden esetben az ellenfélé lesz. A védekező harcban visszatámadásra nincs mód.

Ez esetben azonban más cselekményt nem tud végrehajtani. A védekezéssel egyidejűleg nem használhat pszit, mágiát, nem vehet elő addig elrakott fegyvereket, felszerelési tárgyakat, nem tud előre menni, egy helyben maradni, hanem folyamatosan hátrál.

Ha falhoz szorítják, vagy szorosan körbeveszik - másként szólva akadályozzák a hátrálásban - hiába változatlan az erőfeszítése, a védekezés kevésbé lesz hatékony, a Védő Érték mindössze +25-tel nő.

Ha az összpontosítás nem töretlen, mert a védekező közben pszit, mágiát, stb. kíván használni, a védekezés korántsem olyan hatékony, mint teljes összpontosítás esetén. Ekkor a Védő Érték csupán +15-tel nő. Amennyiben valaki támadást kezdeményez, azonnal kiesik a Védekező harcból, s nemcsak a VÉ plusszait veszíti el, de a következő támadás kezdeményezése automatikusan az ellenfeléé.

Védekező harc csak Közelharcban alkalmazható, Célzásban nem.

Harc az ellenfél foglyul ejtéséért

Az érintett fél ellenfele foglyul ejtésére vagy ártalmatlanná tételére törekszik. Nem az a célja, hogy súlyos sebet ejtsen ellenfelén, pusztán az, hogy jobb belátásra bírja vagy elkábítsa. Túlütés ilyen feltételek mellett sikert jelent, nem Ép sebzést. Az utolsó támadásnál, az áldozat Fp-inek elfogytával az Ép-re átcsúszó veszteség max. 1 lesz, bármekkora is lenne egyébként.

KÉ: -5 TÉ:-5 VÉ:-15 CÉ: nincs

Foglyulejtés csak Közelharcban alkalmazható. Célozni, lőni ilyen szándékkal nem lehet.

Harci helyzet	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Hátulról támadás	+5	+10	-	-
Félhátulról támadás	+2	+5	-	-
Meglepetésszerű támadás	T.-é	+30	-	+10
Harc magasabbról	+2	+5	-	+5
Harc alacsonyabbról	-2	-10	-	-5
Harc mozgó lóról	+5	+10	+20	-20
Harc vakon vagy sötétben	-20	-60	-70	-150
Harc félhomályban	-15	-30	-35	-70
Harc helyhez kötve	-20	-15	-5	-
Harc fekve	-10	-20	-10	-
Harc kábultan	-15	-20	-25	-30
Harc bénultan	-30	-40	-35	-15
Harc félelem alatt	-10	-15	+5	-20
Harc gyűlölettel	+3	+10	-20	-20
Roham	-	+20	-25	-30
Védekező harc	T.-é	-	*	-
Harc az ellenfél foglyul ejtéséért	–5	-5	-15	nincs

Sebzés

Sikeres támadás vagy találat esetén az áldozat sebet kap, amit sebpontban (Sp) mérünk. Az elszenvedett Sp a legtöbb esetben szintén kockadobás eredménye. A különböző fegyverek, nyílvesszők vagy egyéb lövedékek mind másként és másként sebeznek, hiszen például egy kard súlyosabb sebet ejt, mint egy tőr. Hogy melyik fegyver menynyit sebez, az a Fegyverek című fejezetben közölt táblázatból olvasható ki.

Az áldozat által viselt páncél képes enyhíteni, olykor teljesen semlegesíteni a támadó fegyver sebzését. Erről bővebben a Páncélok és Vértek című fejezetben beszélünk - ehelyütt álljon csak annyi, hogy a páncél Sebzésfelfogó Értéke (SFÉ) levonódik a sebzésből, és az áldozat csak a maradékot szenvedi el.

Az Sp alaphelyzetben a karakter Fájdalomtűrési Pontjaiból (Fp) vonódik le. Ezen csak az alábbi három módosító szabály változtathat:

TÚLÜTÉS

Abban az esetben, ha a támadó TÉ-jének és Támadó (Célzó) Dobásának összege 50-nel meghaladja a védő VÉ-jét, ún. Túlütés következik be. Ekkor az okozott sebpontok nem az áldozat Fp-iből, hanem egyenesen az Ép-iből vonódnak le - ami könnyen a megsebzett karakter halálához vezethet. Mint az az Életerő és Fájdalomtűrés című fejezetben említést nyert, minden Ép veszteség egyben dupla annyi Fp elvesztését is maga után vonja.

Túlütés esetén a páncélok SFÉ-je is csökken. Minden egyes Túlütés után 1-et le kell vonni ebből az értékükből. A sebzés pillanatában még a régi értékkel kell számolni, a megváltozott érték csak a következőkben lesz érvényes.

CSONKOLÁS

Túlütés esetén fennáll a lehetősége annak, hogy a támadó levágja vagy legalábbis megbénítsa az áldozat valamelyik végtagját. Ennek pusztán három feltétele van:

- a támadónak előre (a Támadó Dobás előtt) be kell jelentenie ezirányú szándékát, és meg kell jelölnie az adott végtagot
- a túlütésnek valóban be kell következnie
- az elszenvedett sebzésnek az alábbi táblázatban szereplő Ép értéket el kell érnie, vagy meg kell haladnia. Az elszenvedett sebzés nem feltétlenül egyenlő a támadó fegyver által okozottal - gondoljunk csak a páncélok SFÉ-jére.

Végtag	Túlütés mértéke	Bénítás	Csonkítás
láb	50	4	8
kar	50	3	6
fej	75	5	10
törzs	100	8	12

Ha a sebzés eléri a fenti táblázat bénítás oszlopában szereplő értéket, az adott végtag - teljes gyógyulásáig - megbénul. Ha az elszenvedett Ép a csonkítás értékkel egyenlő, vagy netán meg is haladja azt, az érintett végtagot a támadó levágja. A fej bénítása maradandó, csak mágia segítségével gyógyítható. A fej csonkítása azonnali halállal jár, a karakteren még a *Morális Szabály* sem segít. A törzs bénítása teljes mozgásképtelenséggel jár, csak mágiával gyógyítható. A törzs csonkítása azonnali halállal jár, a karakteren a *Morális Szabály* sem segít. Csonkítani értelemszerűen csak akkor lehet, ha a támadó megfelelő méretű vágófegyvert használ. Szúró- vagy zúzófegyverrel csak bénítani lehet.

Játékos karakter csonkítása nem etikus - és kerülendő!

00-ás szabály

00-ás dobás esetén nem csak a találat biztos, a sebzés is kiemelkedő. A páncélok SFÉ-je nem érvényesül, és az áldozat a fegyver által okozott (Ép vagy Fp) sebesülésen túl még 3 Ép-t is elveszít.

CÉLZOTT TÁMADÁS

Amennyiben a karakter egy bizonyos testrészt kíván eltalálni, akkor azt a Támadó Dobás megtétele előtt be kell jelentenie a KM-nek. Az ilyen esetekben természetesen az adott testrész megnövekedett Védő Értékével kell számolni, hiszen a karakter nem csupán eltalálni kívánja az ellenfelét, hanem egy kiválasztott ponton szeretné megsebezni.

Mindenképpen a KM lesz hivatott meghatározni az így megnövekedett VÉ-t a helyzet ismeretében; az alábbi táblázat azonban hozzávetőleges segítséget nyújthat:

Testrész	VÉ
Kar/láb	+15
Fej	+20
Torok, kéz-, lábfej, lágyék	+25
Szem, ujjak, száj	+30

PÁNCÉLOK, VÉRTEK

Célzott Támadások esetén másként kell kezelni a páncélok és vértek SFÉ-jét is. Az elv egyszerű: minden páncél csak ott véd, ahol viselik (pl. a mellvért nyilván nem adhat SFÉ-t a lábon) A páncél SFÉ-je tehát csak akkor vonható le a sebzésből, ha van páncél a sebesülés helyén. Nem Célzott Támadások esetén viszont a páncélok minden hatása érvényesül, hiszen nincs előre meghatározva a támadás helye.

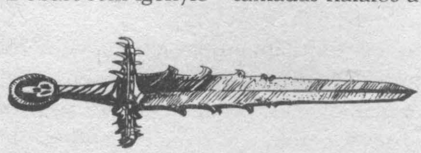
ÍJÁSZ SZABÁLY

Ha a lövés talál, és az okozott sebzés dobásánál használt kocka a maximális számra fordul (K10-en a tizes, K6-on a hatos), a céllövő azzal a kockával még egyszer dobhat. A plusz (ajándék) dobás eredménye is hozzáadandó a sebzéshez. Ez addig folytatható így, amedig a kocka a maximumát adja.

Ugyancsak ezt a szabályt lehet alkalmazni abban az esetben is, ha e sebzést dobófegyverrel ejtették és az alkalmazó Mesterfokon képzett az adott fegyver dobásában.

MORÁLIS SZABÁLY

Játékos karaktert egyetlen támadással nem lehet nulla Ép alá sebezni. Ez annyit tesz, hogy legfeljebb 0 Ép-re kerülhet - vagyis eszméletlenné, harcképtelenné válik, de életben marad. Ezen állapotában csupán 10 körön keresztül tud életben maradni, ha ez idő alatt nem kap segítséget, menthetetlenül elvérzik. Ráadásul minden újabb - immár Támadó Dobást sem igénylő - támadás halálos a számára.



KÉPZETTSÉGEK

A legtöbb szerepjátékban a karaktereknek lehetőségük nyílik arra, hogy Kasztjukból fakadó tudásuk mellé még újabbakat tanuljanak. A Kaszttól nem függő, mindenki által elsajátítható képességeket és tudományokat nevezzük *képzettségeknek*. A M.A.G.U.S. Képzettségrendszere támogatja a játékosok azon törekvését, hogy egyedi, a hasonló kasztúaktól különböző karaktereket hozzanak létre. Engedélyezi más kasztok tudásának felületes elsajátítását is, és lehetőséget nyújt a sokszínű karakterek megalkotásához.

A KÉPZETTSÉG FOKA

Egy képzettséget két tudásszinten lehetséges elsajátítani. Mikor valaki már tisztában van egy képzettség alapfogalmaival, elsajátította az alapfogásokat, tudását Alapfokúnak (Af) nevezzük. Adott azonban a továbblépés lehetősége is. Aki már mestere az adott képzettségnek, annak ismeretei Mesterfokúnak (Mf) minősülnek.

SZÁZALÉKOS JÁRTASSÁG

Akadnak azonban olyan képzettségek is, melyek ismeretének meghatározásában jóval finomabb skálára lehet szükségünk. Ezek elsajátításának mértékét százalékban mérjük, amit Százalékos Jártasságnak (%) nevezünk. A Százalékos Jártasság értéke 100 fölé is emelhető, hiszen előfordulhatnak helyzetek, mikor a körülmények oly nehézzé teszik a képzettség sikeres alkalmazását, hogy az értéket a KM bizonyos százalékkal csökkenti. Például: A karakter 100 %-os Falmászás képzettséggel rendelkezik. Mivel ez a képzettsége egy átlagosan mászható (kiálló kövek, széles repedések) falra vonatkozik, egy jóval kevesebb kapaszkodót kínáló, közel sima fal esetében jelentősen csökkenhet. A változás mértékét természetesen a KM hívatott eldönteni.

Adott példánkban, tegyük fel, 20 %-kal nehezebbnek ítéli a feladatot, vagyis: a karakter 100 %-os képzettségét jelen esetben 20 %-kal csökkenteni látja jónak. Ilyenkor az érintett már csak 80 %-ban érhet el sikert. Ha azonban Falmászás képzettsége eleve 120 %-os volt, a nehezítés után is marad 100 %-ka, vagyis a szigorítás után is abszolút biztos lehet sikerében.

Természetesen a körülmények olykor a képzettség könnyedebb és biztosabb alkalmazását is eredményezhetik. Előbbi példánknál maradva: előfordulhat, hogy a fal nem függőleges, és sokhelyütt szobrok, egyéb motívumok teszik könyűvé a kapaszkodást. Ilyenkor a KM közölheti, hogy a feladat tegyük fel 40 %-kal egyszerűbb az átlagosnál, vagyis még az a karakter is 100 %-ban leküzdheti az akadályt, aki egyébként csak 60 %-os Falmászás képzettséggel rendelkezik.

A Százalékos Jártassággal mért képzettségekben valamennyire minden karakter gyakorlott. Még akkor is, ha soha nem tanulta azt senkitől. Ilyenkor Jártasságát átlagosnak nevezzük, ami értékszerűen annyi százalékot jelent, amennyi az illető Ügyességének 10-feletti (átlag feletti) része. A gyakorlatban ez annyit tesz, hogy az ilyen karakter csak akkor képes eredményesen alkalmazni az adott képzettséget, ha azt a körülmények jelentősen megkönnyítik, vagy ha kockáztat, és szerencsésnek bizonyul. Látnunk kell tehát, hogy egy alacsony Tapasztalati Szintű karaktertől egyáltalán nem rossz eredmény a 15-20 %-os jártasság.

A Százalékos Jártassággal mért képzettségek sikeres alkalmazásához Képzettségpróbát kell dobni.

KÉPZETTSÉGPRÓBA

Egy karakternek ahhoz, hogy Százalékos Játassággal mért képzettségét valóban sikeresen használja, minden egyes alkalommal Képzettségpróbát kell tennie. A Képzettségpróbát K100-zal dobjuk. Ha a kapott érték (a módosító tényezők figyelembevételével együtt) kisebb - vagy egyenlő - Százalékos Jártasságánál, a próba sikeresnek minősül. Ilyenkor a karakter tökéletesen alkalmazta adott képzettségét, és amire törekedett, azt végrehajtotta. Ellenkező esetben kudarcot vallott, melynek esetleges következményei felől a KM jogosult dönteni.

KÉPZETTSÉG ELSAJÁTÍTÁSA

A képzettségek elsajátítása nem pusztán akarat, hanem lehetőség kérdése is. Hiszen a tanulásra vágyó karakternek keresnie illik egy iskolát, ahol tanítják, avagy egy mestert, vagy legalábbis egy, a témáról szóló könyvet. A különféle képzettségeket sokhelyütt oktatják. Külön iskolák épültek e célzattal Északon és Délen egyaránt. Ezek a tanításért cserébe vagy pénzt, vagy szolgálatot, netán hűséget várnak: jóakaratból, szívességből ritkán oktatnak.

A magányos mesterek elsősorban érzelmi kötődés okán fogadják tanítványukul a jelentkezőket; esetleg azért, mert kiemelkedő tehetséget vélnek felfedezni benne az adott képzettség irányában.

Könyvekből megelehetősen nehéz feladat elsajátítani egy

képzettséget, bár nem lehetetlen. Ez önálló tanulási módszer. A tanuló maga igyekszik a könyv soraiból kihámozni a számára szükséges tudást, törekszik megérteni, felfogni a lényeget, és gyakorolni tudományát. A könyvből tanulás természetesen némi Intelligenciát követel meg a tanulótól, ám a tanulási idő még így is a normális kétszeresére nyúlik.

Képzettség oktatása

Képzettséget oktatni csak az képes, aki abban Mesterfokú jártassággal bír. Mesterfokon elsajátítani egy képzettséget csak jó hírű iskolákban lehet, vagy régóta tanító, neves mesternél. Esetenként sokéves tapasztalaszerzés és elmélkedés után a karakter önmaga is eljuthat Alapfokról Mesterfokra, ám az ilyesmi ritkaság.

Titkos képzettségek

Titkos képzettséget igen nehéz elsajátítani. Kizárólag néhány különleges rend tagjainak tanítják, vagy megközelíthetetlen, magányos mesterek avatják be titkaiba életük egyetlen igazi tanítványát. Nagyritkán könyvtárak eldugott sarkaiban lelhet a türelmes lélek ilyesmit oktató, elfeledett vagy elrejtett kötetekre. Egy azonban bizonyos: ahhoz, hogy a karakter Titkos képzettséget tanulhasson, Kalandmestere különleges engedélyét kell megkapnia.

Képzettség pont (Kp)

Egy képzettség elsajátítása időbe, és rengeteg energiába kerül. Az elsővel könnyű számolni, hiszen a karakter mindaddig, amíg le nem tölti a tanulási időt, nem birtokolja az adott képzettséget - így az abból származó előnyöket sem. A ráfordított energiával már jóval nehezebb a dolgunk. Mindazt a koncentrációt, gyakorlást, elmélkedést, amit egy képzettség elsajátítása igényel, az ún. Képzettség Ponttal (Kp) mérjük. Erre azért van szükség, mert egyetlen karakter sem rendelkezik végtelen képességekkel a tanulás terén. Sőt, némelyik több energiát képes efféle célokra fordítani, némelyik kevesebbet.

A fent említetteket a M.A.G.U.S. Képzettségrendszere a következőképpen kezeli: A karakterek rendelkeznek bizonyos mennyiségű Képzettség Ponttal, ezek száma TSZ-lépéskor nő. Minden egyes képzettség elsajátítása Képzettség Pontba kerül. Mikor a karakter elhatározza, hogy hozzálát a tanuláshoz, pontjainak számából levon annyit, amennyi a választott képzettségnél fel van tüntetve. Eztán következnek a tanulás hónapjai, gyakran évei. Mikor a kijelölt idő letelik, a karakter elmondhatja magáról, hogy birtokában van a kívánt tudásnak.

Természetesen nem szükséges ezt ilyen gépiesen játszani. Hiszen a karakter, ahogy tanul, egyre többet és többet sajátít el a képzettségből, ami meg is nyilvánulhat a játék során.

Egy képzettség alapfokú elsajátításához a karakternek annyit kell feláldoznia Képzettség Pontjaiból, amennyi a képzettségek Elsajátítása nevű táblázatban az adott képzettség mellett, az Alapfok oszlopban szerepel.

A képzettség Mesterfokon való elsajátításához a karakternek már bírnia kell Alapfokú jártasággal - hogy milyen rég óta, az a karaktertől, az adott képzettségtől, de elsősorban a KM-től függ. Ezek után a karakternek még annyi Kp-t szükséges elhasználnia, amennyi a táblázat Mesterfok oszlopában szerepel.

Százalékos Jártasság esetén a karakter annyi százalékos alapértékkel bír minden egyes, ezen elbírálás alá eső képzettségben, amennyi Ügyességének 10-feletti hányada. Mindene célra fordított Képzettség Pont további 3 %-os növekedést jelent az illető képzettségének százalékos mértékén.

Minden karakter - Kasztjától és iskolázottságától függően - már induláskor megkap bizonyos képzettségeket. Némelyik ezek közül Alap-, némelyik Mesterfokú, Százalékos Jártasság esetén pedig valamely százalékérték. (Erről bővebb felvilágosítás a Karakter Kasztok leírásában található.)

Egy karakter Képzettség Pontjainak kiszámításához az illető Kasztját, Ügyességét, Intelligenciáját és Tapasztalati Szintjét kell figyelembe venni, és a következő táblázat útmutatásai alapján összeadni:

Képzettségek I. táblázat

Kp	indoklás
1 - 14	Kasztból származó alapérték
0 - 10	Ügyesség tíz feletti része *
0 - 10	Intelligencia tíz feletti része**
változó	TSZ-eként kapott érték ***

* Az átlag feletti - 10-nél nagyobb - Ügyességből származó Képzettség Pontok nem fordíthatók Tudományos képzettségek elsajátítására

** Az átlag feletti - 10-nél nagyobb - Intelligenciából származó Képzettség Pontok kizárólag Tudományos képzettségek elsajátítására fordíthatók.

*** ezt az értéket minden egyes TSZ-lépéskor megkapja a karakter - míg a többit nem

A Képzettség Pont alapértéke a különböző kasztú karakterek esetében más és más. Ez érthető is, hiszen egy harcos a kevés, számára alapvető fontosságú képzettségen túl szinte azt tanul, amit jónak lát, míg például egy lovagnak sok képzettséget *kötelező* elsajátítania ahhoz, hogy valóban lovagnak számítson. Ezek a különbségek a magasabb Tapasztalati Szinteken is érvényesülnek. Hogy a különböző kasztú karakterek mennyi Képzettség Pontot kapnak induláskor (alapérték), és mennyit TSZ-lépésenként, arról a következő táblázat tudósít:

Képzettségek II. táblázat

kaszt	Kp alapérték	Kp/TSZ
Harcos	10	14
Gladiátor	3	6
Fejvadász	3	5
Lovag	4	7
Tolvaj	8	10
Bárd	5	8
Pap	6	10
Paplovag	5	5
Harcművész	4	5
Kardművész	4	5
Boszorkány	8	12
Boszorkánymester	7	8
Tűzvarázsló	3	5
Varázsló	7	7

A KÉPZETTSÉGEK CSOPORTOSÍTÁSA

A **képzettségek** használatuk célja szerint négy csoportba sorolhatóak: Harci képzettségek, Tudományos képzettségek, Világi képzettségek, Alvilági képzettségek.

HARCI KÉPZETTSÉGEK

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Ökölharc	3	15
Birkózás	8	15
Fegyverhasználat	3	30
Pajzs használat	5	30
Fegyverdobás	4	40
Fegyvertörés	5	20
Lefegyverzés	7	18
Nehézvért viselet	3	27
Kétkezes harc	15	25
Vakharc	10	30
Fegyverismeret	10	20
Hadvezetés	5	20

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Írás/olvasás	5	25
Nyelvtudás	1-5	20
Ősi nyelv ismerete	10	60
Időjóslás	3	15
Térképészet	10	17
Heraldika	5	15
Legendaismeret	10	50
Történelemismeret	5	20
Vallásismeret	5	25
Építészet	5	20
Méregkeverés/seml.	15	60
Herbalizmus	5	35
Sebgyógyítás	15	30
Pszi	10	55
Alkímia	10	40
Élettan	15	45
Mágia használat	15	45
Demonológia	20	55
Rúnamágia	18	45
Drágakőmágia	-	52

VILÁGI KÉPZETTSÉGEK

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Idomítás	8	20
Etikett	8	15
Nyomolvasás/eltüntetés	10	45
Erdőjárás	5	14
Vadászat/halászat	8	15
Lovaglás	1	15
Kocsihajtás	2	15
Úszás	2	10
Szexuális kultúra	5	30
Hajózás	15	40
Éneklés/zenélés	5	30
Tánc	5	30
Hangutánzás	3	16
Értékbecslés	5	11
Csapdaállítás	10	20
Csomózás	7	24
Zsonglőrködés	3	10
Futás	9	24
Szakma	2	15
Mászás %		
Esés %		
Ugrás %		

ALVILÁGI KÉPZETTSÉGEK

Képzettségek	Alapfok	Mesterfok
Kocsmai verekedés	3	15
Hátbaszúrás	10	25
Hamiskártya	10	20
Kötelékből szabadulás	8	16
Álcázás/álruha	12	24
Lopózás%		
Rejtőzködés%		
Kötéltánc%		
Zsebmetszés%		
Csapdafelfedezés%		
Zárnyitás%		
Titkosajtó keresés%		

A KÉPZETTSÉGEK ISMERTETÉSE

HARCI KÉPZETTSÉGEK

A Harci képzettségek fegyverekre, azok forgatására, harci szituációk sikeres túlélésére és kihasználására vonatkozó tudást és gyakorlatot jelentenek. Közülük sokat eleve bírnak azon kasztok tagjai, melyek elsősorban harccal, fegyverforgatással foglalkoznak. A legtöbb Harci képzettség elsajátítása elsősorban folytonos gyakorlást igényel.

Ökölharc

A karakter gyakorlott kétkezi verekedő. Nem jön zavarba, ha fegyverét valamely okból nem használhatja (esetleg nincs is nála). Az Ökölharc - bár fegyver nélkül űzik - nem hasonlít a harcművészetekre, nem is nyugszik azonos alapokon. Inkább egyfajta Erőn és Ügyességen alapuló, művészetnek semmikép sem nevezhető harcmodor. Az a karakter, aki ismeri az Ökölharc fortélyait, nem szenvedi el a Képzetlen Fegyverforgatásból - ezesetben a puszta kéz képzetlen használatából - eredő hátrányokat, és a küzdelemben mindkét kezét használhatja (kétszer támad). Az Alapfokot és a Mesterfokot kizárólag a puszta ököl sebzésének mértéke különbözteti meg egymástól, az alábbiak szerint:

Af: 1-2 Sp.

Mf: 1-6 Sp

Birkózás

A képzettség rokon az Ökölharccal, ám a birkózó kezét nem öklözésre, hanem ellenfelének lefogására, leszorítására használja. Ahhoz, hogy ezt megtehesse, természetesen sikeres Támadó Dobást kell tennie. Sebzés nincs, ellenben az áldozat körökre mozgásképtelenné tehető, mialatt támadni sem képes. Ha a képzettség alkalmazója egyszer már megragadta ellenfelét, és erősebb is nála, annak kevés az esélye a szorításból szabadulni. A birkozó minden körben köteles erőpróbát tenni, s az áldozatnak csak akkor nyílik egyáltalán lehetősége a szabadulásra, ha elvéti. Még ilyenkor sincs veszve semmi, mert a lefofott csak akkor menekülhet, ha az ő erőpróbája ellenben sikeres. Ha az áldozat ereje nagyobb a lefogónál, ő tehet minden körben erőpróbát, s ha sikerrel jár, nyomban ki is bontakozik a marasztaló karok közül.

Ha a támadás, amivel a birkózó megragadta áldozatát túlütés, a lefogott személy a szorításban nagy az eséllyel elveszíti eszméletét. Ez akkor következhet be, ha a birkózó, közvetlen a túlütést követő körben, sikeres erőpróbát tesz.

A képzettség Alapfokát és Mesterfokát látszólag kevés választja el egymástól, de a szakértők tudják, a szakadék óriási.

Af: Az alapfokon képzett karakter, ha fegyveres ellenféllel bírkózik, minden támadását -15-tel dobja.

Mf: A Mesterfokon képzett birkózó fegyveres ellenfél ellenében sem kerül hátrányba.

A birkózó - hacsak ellenfele nem folyamodik szintén birkózáshoz - önműködően elveszíti jogát a kezdeményezésre; továbbá a Birkózás képzettség nem alakalmazható harcművész kasztúak ellen.

A Birkózás legavatotabb gyakorlói általában gladiátorok.

Fegyverhasználat

A Fegyverhasználat a harcos (és a harccal bármily módon foglalkozó) kasztok tagjai számára talán legfontosabb képzettség. Ugyanis mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver forgatásában, ha harcolni szándékoznak vele, csak komoly hátránnyal tehetik. Ezt nevezzük Képzetlen Fegyverforgatásnak, ami a következő hátrányokkal jár:

KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -20

Ha valaki képzetlenül nyúl célzó fegyverhez, 30-cal csökken a CÉ-je.

A játékosnak, mikor a Fegyverhasználat képzettséget kiválasztja, értelemszerűen meg kell határoznia, hogy melyik fegyver forgatásában kívánja járatossá tenni karakterét.

Af: A karakter a kiválasztott fegyver forgatásában képzett, azt használva nem sújtják a fent említett Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok.

Mf: Képes mesterien forgatni az adott fegyvert, ezért amikor azzal harcol, a következő előnyökben részesül:

KÉ: +5, TÉ: +10, VÉ: +10, CÉ: +10

Pajzshasználat

Af: A karakter képes a küzdelemben pajzsot használni. Védekezeni vele (a pajzs VÉ-je hozzáadódik a karakter Védő Értékéhez) és akár még támadni is. Pajzzsal való támadáskor, sikeres Támadó Dobás esetén, pajzsával fellöki az ellenfelet, miközben még másik (fegyveres) karjával is támadhat. Ám ha támad a pajzzsal, akkor abban a harci körben védekezésre már nem használhatja (így annak VÉ-je nem adódik hozzá a Védő Értékéhez).

Mf: A pajzzsal mesteri módon támad, és ha annak pereme élezett, akkor vágni is képes vele. Emellett másik kezét is használhatja - és egyik támadásának TÉ-jén sincs mínusz. Mesterfokon a karakter egyazon körben támadhat és védekezhet is pajzsával, és a pajzs mozgásgátló tényezője megszűnik (MGT.).

A Pajzshasználatot oktató legnevesebb iskolák: az Oroszlánszív Lovagrend, a shadoni Isten Kardja Lovagrend, míg az élezett peremű pajzsok forgatásában a gorwicki Marico con Rabora Lovagrend és egyes kráni lovagrendek a legjáratosabbak.

Fegyverdobás

Harci helyzetben gyakran előfordul, hogy a karakter valamely okból hajítani szeretné a fegyverét. Az esetek nagy többségében ez eleve hajítófegyver (tőr, dárda, bárd), de olykor egyéb kézifegyver is lehet. A karakter mikor a Fegyverdobás képzettség elsajátításához hozzákezd, köteles meghatározni a fegyver tipusát, melynek hajításában jártassá kíván válni. A képzettség tanulása főként *untalan gyakorlásból áll.*

A tőr hajítás avatatlan nagymesterei a tolvajklánok, a dárdavetésé a különféle hegyinépek vadászai, míg a lovagi-

kard célbadobásában Ramort városállam Deva Morrola rendjének lovagjai jeleskednek messze mások előtt.

Dobni bármely egykezes fegyvert lehet - akár a másfélkezes kardot is; a célzás sikerességének eldöntéséhez minden esetben Támadó és nem Célzó Dobást kell tenni.

Af: A karakternek nincsen mínusza a választott fegyver dobásakor.

Mf: A választott fegyvert a karakter +10 TÉ-vel dobja célba.

Fegyvertörés

Harc során sokan alkalmazzák a Fegyvertörés képzettséget. A különleges tudomány arra irányul, hogy küzdelem közben a karakter fegyverével eltörje - használhatatlanná tegye - ellenfele fegyverét. Erre a képzett karakter is csak akkor képes, ha szándékát előre - a harci kör elején - bejelenti, majd sikeres Támadó Dobást tesz:

Af: 25-tel csökkentett TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

Fegyvertörés csak akkor lehetséges, ha ezt a két összecsapó fegyver tipusa elképzelhetővé teszi - ennek eldöntése a KM feladata. Például: tőrrel meglehetősen problémás eltörni egy kétkezes pallost.

A képzettség legismertebb mesterei a kráni Birodalmi Légiók Pusztító alakulatainak tagjai; akiktől pedig a legmagasabb fokon lehetséges elsajátítani, azok Shadon Birodalom Felföld nevű tartományának nehézfegyverzetű lovagjai illetve Uwel lovagrendjeinek tagjai.

Lefegyverzés

A különleges képzettség segítségével a karakter képes arra, hogy küzdelem közben lefegyverezze ellenfelét. Ezt teheti fegyverrel, de akár puszta kézzel is (a képzettség elsajátításakor kell eldöntenie). Lefegyverző szándékát előre - a harci kör elején - kell bejelentenie, majd sikeres Támadó Dobást tennie:

Af: 25-tel csökkentett TÉ-vel.

Mf: TÉ mínusz nélkül.

A képzettséget legmagasabb szinten vitathatatlanul a harcművészek ismerik.

Nehézvért viselet

A Nehézvért viselet képzettség birtokosa képes küzdelmet folytatni teljesvértezetben és félvértezetben is. Az a karakter, aki még Alapfokú képzettséggel sem bír, ha nehézvértet ölt, minden fegyverrel úgy harcol, mintha annak forgatásában járatlan lenne (*Képzetlen Fegyverforgatás KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -20*)

Af: Az alapfokon képzett karakter nem szenvedi el az említett mínuszokat, de gyorsasága és ügyessége továbbra is anynyival csökken, amennyi a viselt vért Mozgásgátló Tényezője (MGT).

Mf: Mesterfokú képzettség esetén már a viselt vért MGT-je sem érvényesül - azaz nem vonódik le a karakter gyorsaságából és ügyességéből.

A Nehézvért viselet képzettség igazi mesterei a lovagok és a paplovagok, hiszen ők nem kizárólag harci helyzetekben, csatákban viselik páncéljukat, hanem szinte szüntelen, gyakran még díszruhaként is.

Kétkezes harc

Kétkezes harcot folytat az, aki mindkét kezében fegyvert tart. Abban az esetben, ha mindkét fegyvert támadásra használja, minden harci körben kétszer támad: először egyik, majd másik kezével. Ha felváltva használja őket, meghatározhatja, melyikkel védekezik (ennek VÉ-je adódik a karakter Védő Értékéhez), és melyikkel támad (ennek TÉ-je járul az illető Támadó Értékéhez).

Ha a karakter még Alapfokú képzettséggel sem bír, mégis Kétkezes harcot folytat, akkor a jobbik (jobb) kezében tartott fegyverrel a következő mínuszokkal harcol: *KÉ:-5, TÉ:-10, VÉ:-10;* míg rosszabbik (bal) kezét a Képzetlen Fegyverforgatásból származó mínuszok sújtják *(KÉ:-10, TÉ:-25, VÉ:-20)*.

Af: Alapfokú képzettség esetén a jobbik (jobb) kezében tartott fegyverre semmiféle mínusza nincsen, míg a rosszabbik (bal) kézben levőre a következő megszorítások érvényesülnek: *KÉ: -2, TÉ: -5, VÉ: -5.*

Mf: Mesterfokú képzettség esetén a karakter mindkét kezét mínuszok nélkül használhatja a küzdelemben.

Vakharc

Mindazok, akik - vagy mert vakok, vagy bármely más okból - nem látják ellenfelüket, nem érzékelik pontosan a környezetüket jelentős hátránnyal képesek csak harcolni.

KÉ: -20, TÉ: -60, VÉ: -70, CÉ: -150 (közel lehetetlen)

Harc sötétségben

Félhomályban, vagyis alkonyi sötétben, gyertyák gyér fényével tessék-lássék átjárt helyiségben nehezebb harcolni, és csak komoly hátrányokkal lehetséges pontosan célozni. Ugyanezen szabály vonatkozik mindazokra, akik korlátozott látási viszonyok között, netán elhomályosult látással kényszerülnek küzdeni. Ennek oka lehet mágia, könny a szemben, pszi, stb. Ez a módosító sújtja azokat is, aki ugyan a környezetüket látják, viszont ellenfelük valamilyen oknál fogva láthatatlan.

KÉ: -15, TÉ: -30, VÉ: -35, CÉ: -70

A szabály - mint az a fentiekből kiderült - legszigorúbban a célzást nehezíti.

Ha a karakter bírja a Vakharc Képességét, már korántsem ilyen kedvezőtlen a helyzet.

Af: Hangok és neszek alapján tájékozódva, sőt némileg a megérzéseire hagyatkozva is képes harcolni. Ekkor:

KÉ: -10, TÉ: -15, VÉ: -20, CÉ: -60

Mf: A karakter már belső megérzések alapján harcol. Nem látására, vagy hallására hagyatkozik, így akár le is húnyhatja a szemét, harcértéke nem fog csökkeni. A Vakharc

Mesterfokát eredetileg a harcművészek dolgozták ki, de ma már mindenki számára tanulható. A leghíresebb iskola, ahol oktatják, a tiadlani Shai-tra kardművész-iskola, ahol 250 aranypénz fizettség ellenében 2 esztendő alatt bárki elsajátíthatja ezt a különös tudományt.

A Vakharc Mesterfokú ismerőinek a küdelem ezen formája a következők szerint modósul:

KÉ: -5, TÉ: -5, VÉ: -10, CÉ: -30

Fegyverismeret

A Fegyverismeret képzettség birtokában a karakter képes megállapítani a kezébe kerülő fegyverekről azok minőségét.

Af: A karakter jó ismerője a fegyver tipusnak, amit a képzettség elsajátításakor meghatároz. Ilyen vagy ehhez hasonló fegyvert a kezébe véve, súlyát, anyagát megvizsgálva, ítéletet tud mondani a fegyver minőségéről; gyakran képes felvilágosítást adni készítőjének származásáról, ismertebb mesterember esetén akár még a nevéről is.

Mf: Mindenféle fegyverről tud ítéletet mondani, olyanról is, amilyet, vagy amelyhez hasonlót még csak nem is látott. Azokról a fegyverekről pedig, amelyeknek forgatásában képzett, meg tudja állapítani, hogy varázs fegyverek-e vagy sem.



Hadvezetés

A Hadvezetés képzettség birtokában a karakter képes katonák, fegyelmezett csapatok vezetésére, parancsnoklására. Ismeri a seregek irányításához szükséges jelrendszert, mitöbb tisztában van a haditaktika alapfogalmaival.

Af: A karakter valóban csak a taktika alapfogalmait ismeri, így nem is képes 10-20 főnél nagyobb létszámú csapat sikeres parancsnoklására. Betanítani, kiképezni is csak efféle szabadcsapatokat tud.

Mf: A karakter akár ezrekből álló sereget is sikeressen hadbavezethet. A haditaktika legkifinumultabb szabályaival is tisztában van; e téren jelentős gyakorlati avagy elméleti tapasztalattal rendelkezik. Akárhány fős sereget is képes kiképezni, ha erre elég ideje jut, és akadnak megfelelő segítői.

A Hadvezetés legnagyobb elméi mindenképpen a Kráni Birodalom intutíven gondolkodó Légiós Procuratorai, vagy az északi Vörös és Fekete Hadurak. Akiktől pedig a karakter a legmagasabb fokon sajátíthatja el a Hadvezetés tudományát, azok Ynev szerte a Dreina Lovagrendek, mindenekelőtt az Oroszlánszív Lovagrend, valamint Sigranomoi Egyetem hadvezetés tanszékének professzorai.

TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK

A **Tudományos** képzettségek legtöbbször mágikus, enciklopédikus és misztikus jellegű ismereteket jelentenek, olykor természettudományokkal foglalkoznak. Leginkább a Pap és Varázsló főkasztba tartozó karakterek bírnak velük. A Tudományos képzettségek elsajátításához rengeteg elmélkedésre, gyakran olvasására van szükség.

Írás/Olvasás

Egy afféle - túlnyomórészt feudális - világban, amilyen Ynev, korántsen természetes, hogy valaki bírja az írás és az olvasás képességét. Sőt, az ilyen kifejezetten a tanult, művelt emberek sajátja.

Af: A karakter tökéletesen ismeri a betűket, gyakorlottan ír, olvas.

Mf: Kalligráfia. Gondosan rajzolt, szerzetesekhez méltó betűket képes a papírra vetni.

A Kalligráfia leggyakoribb alkalmazói a különféle rendek és egyházak szerzetesei, ám igazi mesterei Niaréban élnek, s gyakran bizony jóval prózaibb foglalkozást mondhatnak magukénak. Némelyikük kardművész, hivatalnok, de akad közöttük egyszerű kertész is...

Nyelvismeret

A karakter ismer egy általa tetszés szerint kiválasztott nyelvet a széles ynevi palettáról. Hogy milyen mértékben teszi ezt magáévá, az attól függ, mennyi Képzettség Pontot áldoz fel, a következőek szerint:

Af: **1 Kp** - ismer néhány szót, ha lassan tagoltan beszélnek hozzá, sejti - de nem tudja biztosan - miről esik szó. Összefüggően beszélni képtelen.

2 Kp - ha kifejezetten hozzá szólnak, tagolva, egyszerű szavakkal, egyszerű szerkezeteket használva, megérti. Beszélni csak szakaszosan, körülményesen, gyakran az érthetetlenségig helytelenül, pocsék kiejtéssel képes. Csak közismert szavakból építkező, egyszerűbb mondatokat használ.

3 Kp - érti, ha beszélnek hozzá, tűrhetően fogalmaz ő is. Ha bír Írás/Olvasás képzettséggel, akkor nehézkessen ugyan, de írja és olvassa is az adott nyelvet.

4 Kp - mindent ért, és választékosan, bár akcentussal beszél. Ha írástudó, az írás, olvasás sem jelent számára gondot. Ha egy kifejezetten ritkán használt szót nem ért, azt pillanatok alatt körül lehet írni számára.

5 Kp - anyanyelvi szinten érti és beszéli, ha írástudó, írja és olvassa is az adott nyelvet. Semmilyen akcentusa nincs, és néhány egyszerűbb dialektust utánozni képes.

Mf: Szónoki fordulatokat használ, beszéde gyönyörködtet; nem jelent számára gondot bármilyen akcentusban, vagy akár archaizálva, esetleg szaknyelven beszélni. Papok, művelt emberek sajátja ez a képzettség.

Ősi nyelv ismerete

Ynev világán a jelen tudománya számára fennmaradt több ősi, mára kihalt nép nyelve is. Ilyen a kyr, az aquir, az anur, a kheton és az anghmar; jó néhány olyan akad még, amelyet épp hogy megfejtettek. Ezek legtöbbjét ma már csak egyes mágusok, papok, bölcsek beszélik, alig olvassák, és szinte senki sem írja. Magukról a népekről és nyelvükről a KM adhat bővebb felvilágosítást - a Kalandmesterek ùtmutatójának ismeretében.

A karakternek, mikor egy ősi nyelv tanulására adja a fejét, meg kell jelölnie, melyiket kívánja elsajátítani. Minden esetben mester segítségét kell igénybe vennie; tekintve, hogy ezen nyelvek belső logikája olyannyira távol esik a maiakétól, hogy pusztán könyvből lehetetlen azt megérteni.

Af: Sok szót ismer, de képtelen beszélni, írni, érteni az adott nyelven. Olvasni, akadozva, nem minden szót megértve, de a mondatok értelmét felfogva képes.

Mf: Folyamatosan írja, olvassa az ősi nyelvet. Érthetően, bár erős akcentussal beszéli, szövegértése sem hagy kívánnivalót maga után.

Az ősi nyelveket általában Észak és Dél nagy egyetemein oktatják.

Időjóslás

Az időjóslás ezer szempontból elengedhetetlen fontosságú Ynev világán is. A tengerészek életében a biztonság, hadjáratok esetén a győzelem, az utazók számára pedig a kényelem biztosítéka. Nem csoda hát, ha sokan igyekszenek kifürkészni a szeszélyeit, hogy megjósolhassák az eljövendőt. Ezer módszer létezik erre: az egyszerű, tapasztalatokon alapuló találgatástól, egészen a misztikus megoldásokig - mint amilyen a kártyavetés, *vagy a madarak* belső szerveinek bűbájos megolvasása. Egyet azonban le kell szögeznünk, ezek a módszerek igenis - működnek.

Af: Alapfokú képzettség a karakter 60 százalékos biztonsággal képes jóslást készíteni az elkövetkező két nap időjárására nézvést.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter 95 százalékos biztonsággal készít előrejelzést az elkövetkező 2-7 (1K6+1) nap időjárásáról.

Térképészet

Af: Az Alapfokú Térképészet képzettséggel bíró karakter ismeri a térképészeti jeleket, könnyen eligazodik bárhol egy térkép segítségével.

Mf: A Mesterfokon képzett kartakter már nem csak olvasni képes a térképeket, hanem elkészíteni is. Ez korántsem egyszerű feladat, hiszen a sokéves gyakorlaton túl remek térlátást, és mégkülönb szemmértéket igényel.

Heraldika

A Heraldika tudománya a címerek, családi, klán és rendi jelek ismeretét jelenti. Nem lebecsülendően összetett tudomány ez: megvannak a maga törvényszerűségei és szabályai. Milyen alapon milyen figurák szerepelhetnek, milyen színek párosulhatnak milyenekkel, milyen minták alkalmazhatóak,...stb.

Af: A karkter tisztában mindezen szabályokkal, és bármikor képes tökéletes címerek megalkotására. Ismeri országa, tájegysége címereit, közvetlen környezetében még a legjelentéktelenebbeket is; mitöbb Ynev távoli vidékeinek kiemelkedően fontos címereit is.

Mf: Mesterfokú képzettség esetén a karakter előtt nem ismeretlenek a távoli tájak címerei sem, még akkor sem, ha azok nem túl jelentősek. Saját országában a legapróbb családokéit is ismeri, mitöbb, a régmúlt korok címereire és jeleire is emlékszik.

A Heraldika tudománya elsősorban a lovagok, világi urak sajátja.

Legendaismeret

Af: A Legendaismeret Alapfoka nem több egyszerű lexikális tudásnál. A képzett karakter tisztában van különféle helyekhez, tárgyakhoz, személyekhez kötött legendákkal. Tudása általában egy-egy tájegységre vonatkozik.

Mf: A karakter mérhetetlen számú legendát ismer a világ majd minden tájáról. Soknak az igazságtartalmával is tisztában van. Világosan átlátja a legendák születésének pszihózisát, így egy sohasem hallottból is nagy biztonsággal képes kiszűrni a valóságot elkülönítve a prózai túlzásoktól. A Legendaismeret Mesterfokát általában neves bölcsek bírják Ynev szerte.

Történelemismeret

A Történelemismeret képzettség elsősorban a bölcsek, lovagok sajátja. Teljes mértékben lexikális jellegű tudomány, ámbátor mesterei állítják, a múlt ismerete sokban segít a jövő eseményeinek megsejtésében.

Af: Alapfokon a karakter saját országának, tájegységének történetét ismeri. Ez kiterjed eseményekre, helyszínekre, jelentős történelmi alakokra egyaránt.

Mf: A Mesterfokú Történelemismeret felruházza a karaktert azon képességgel, hogy átlássa a történelem eseményei közötti összefüggéseket. Már nem pusztán saját tájegységének, de Ynev egészének történetével tisztában van, tekintettel az hősi múlt történéseire is.

Vallásismeret

Af: Alapvetően a papok képzettsége, de tőlük bárki eltanulhatja. Nagyrészt lexikális jellegű tudás, melynek birtokában a karakter bizton állíthatja, ismeri Ynev főbb vallásait, azok Isteneit, történetét, alapvető tanításait és legnagyobb tanítóit. Számtalan szertartás menetével és céljával is tisztában van.

Mf: Aki Mesterfokon bírja a Vallásismeret képzettséget, az előtt Ynev legapró-cseprőbb, netán titkos vallásai sem ismeretlenek. Hallott ezek szertartásairól, és nagy biztonsággal képes meghatározni azok célját is. A főbb vallásokat szinte teljes alapossággal ismeri, képes idézni azok szent könyeiből, nem jelent számára gondot kevéssé közismert alakjaiknak felsorolása és jellemzése sem. Saját hitével és minden azzal kapcsolatos mozzanattal oly fokig tisztában van, hogy a legfelsőbb egyházi körökben sem kerülne zavarba egy teológiai vita kirobbanásakor.

Építészet

Az Építészet képzettségben való jártasság nem feltétlenül jelenti az azonos nevű hivatás gyakorlását.

Af: Az alapfokon képzett karakter ismeri az Yneven uralkodó főbb építészeti stílusokat; egy épületről megközelítő pontossággal képes megállapítani, mely században, s melyik kultúra emelte.

Mf: A Mesterfokon jártas karakter tudománya már nem passzív tudás, ő már képes épületek megtervezésére. Ezek lehetnek házak, de kastélyok, komoly várak nemigen. A Mesterfokú képzettséggel együtt jár, hogy a karakter másoknál nagyobb biztonsággal képes megsaccolni az esetleges titkos ajtók és folyosók elhelyezését. Ezért a Titkosajtó keresés nevű, százalékos jártasságban mért képzettségre + 2O százalékot kap.

Méregkeverés/semlegesítés

Sokan nyúlnak ellenfeleik gyengítése vay legyilkolása reményében a mérgezés módszeréhez. Egyesek arra is hajlandók, hogy éveken át tanuljanak, elsajátítsák a méregkeverés tudományát és saját maguk készítsék el a káros matériát. Másokat éppen ellenkezőleg, a segítségnyújtás vágya hajt.

Természetesen a képzettség igazi nagymesterei a boszorkányok és boszorkánymesterek, de a nagyobb orgyilkos klánok mindegyike tart legalább egy méregkeverőt.

A méregkeverés mestersége sokban támaszkodik az alkímiára, a herbalizmusra és az élettanra, de tanulói e három utóbbi tudománynt meglehetősen egyoldalúan tanulják. Ha egy karakter rendelkezik ezekkel a képzettségekkel, jóval könnyebben sajátíthatja el a mérgek tudományát. (Mindhárom képzettség 3-3 Képzettség Pontot ad a méregkeverés tanulásakor.) Ez egyben mutatja azt is, hogy egy herbalista vagy alkimista is állíthat elő mérget, de lényegesen gyengébbet, mit egy méregkeverő.

A méreg - vagy ellenméreg - előállításához minden esetben megfelelő alapanyagok, felszerelés és idő kell.

Af: Az alapfokon képzett karakter képes legfeljebb 5. szintű méreg előállítására, amely azonban ritkán okoz halált vagy X ájulást. Kínmérgei legfeljebb 15 Fp vesztést okozhatnak. Alapfokon több komponensű és kontaktméreg nem keverhető. Képes ezenkívül az általa ismert mérgek ellenszerét is elkészíteni, ezek +1-3 módosítót jelentenek egészségpróba esetén.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már képes bármilyen méreg előállítására, bár egyes esetekben ez igen költséges és egy alkimista vagy herbalista mester közreműködését igényli. A karakter képes bármilyen, általa ismert méreg ellenszerét elkészíteni, ami +2-6 módosítót jelent egészségpróbánál.

Arról, hogy milyen mérgek léteznek a KM adhat bővebb információt.

Herbalizmus

Ez a tudomány elsősorban a természeti népeik vajákosai és sámánjai körében elterjedt, de Ogonomus óta a világi bölcsek előtt sem ismeretlen. Eredeti célja a gyógyítás volt, de mint oly sok minden mást, az Ember ezt is hamar megtanulta egyéb célok elérése érdekében felhasználni - tegyük hozzá, nem kis sikerrel.



A Herbalizmusban jártas karakter alapvetően kétféle hatású szert készíthet növényekből: gyógyszert és mérget. Azt, hogy egy adott drog éppen méreg-e avagy orvosság, inkább felhasználása dönti el, semmint eredete. Ide tartoznak még a halucinogének - ha úgy tetszik kábítószerek - is. Ezek nem a szó szoros értelmében vett mérgek, ám hasonló alkalmazásuk és hatásmechanizmusuk miatt itt tárgyaljuk őket.

Af: Alapfokú képzettséggel a karakter képes legfeljebb 5. szintű betegségek gyógyítására alkalmas orvosságok készítésére. Ezek általában az Egészség-próbához adnak módosítót, rendszerint +1-től +9-ig. Képes ezenkívül sebeket és sérüléseket ellátni, amelyek így kétszer olyan gyorsan gyógyulnak, mint egyébként - vonatkozik Ép és Fp vesztésre egyaránt. Ezeken túlmenően a karakter keverhet mérgeket: melyek beadható mérgek esetén elég erősek lehetnek, bár halált nem okozhatnak, egyéb fajtájú mérgekből pedig csak gyenge állítható elő. Elkészítheti ezenkívül az általa jólismert mérgek ellenszerét is.

Mf: Mesterfokú képzettséggel a karakter bármilyen betegséget gyógyíthat, hasonlóan ahhoz, ahogy azt Alapfokon tette (lásd még Betegségek, gyógynövények!). Az általa kezelt sebek négyszer gyorsabban gyógyulnak, mint egyébként. A mérgek közül is hatékonyabbakat készíthet, nem csinálhat viszont gáz- és több komponensű mérgeket.

A drogok használatának igen tág lehetőséget biztosítanak az idegrendszerre ható, kábító jellegű szerek, mint a beléndek vagy a maszlag. Ezek a legkülönbözőbb látomásokat és hallucinációkat okozhatják - sokféleségüknek csak a fantázia szab korlátot.

Sebgyógyítás

Af: A sebgyógyítás Alapfokon leginkább a seb külső ellátását szolgálja, tehát segít megállítani a vérzést, megakadályozni az elfertőződést vagy a seb ismétlődő felnyílását. Ezért jelentős eredménnyel alkalmazható az Fp-k gyógyításában. Ép gyógyításra nem alkalmas, ahhoz más jellegű ismeretek is szükségesek. Az Alapfokú képzettség lehetővé teszi a helyes kötés alkalmazását, s használója tisztában van a seb tisztításának és fertőtlenítésének alapjaival. Ha rendelkezésére áll a szükséges kötszer, a vérzést elállíthatja, s a sebet bekötözhati. Ha a seben kötés van, a gyógyulás sebessége kétszeresére nő. Amennyiben a képzettség használója gondozza a sebet, azaz cseréli rajta a kötszert, rendszeresen tisztítja környékét és mindent megtesz a seb gyógyulásáért, a sebesség háromszoros lesz. Ez csak a Fájdalomtűrés pontok gyógyításakor igaz, az ÉP gyógyulás sebessége nem nő, csak a fertőzésveszély csökken. Az Alapfokú képzettség az Ép-vesztest okozó sebek gyógyításakor egyötödére csökkenti a sebfertőzés esélyét. Ez anynyit jelent, hogy a fertőzés esélye csak az elvesztett Ép-k számának kétszerese lesz, százalékban (és nem tízszerese!). A törések és repedések, továbbá ínszakadások és porc sérülések ellátásához a képzettség csak alapfokú ismeretek ad, s a gyógyulást csak kis mértékben segíti elő.

Mf: A Mesterfokú képzettség már komoly ismeretanyagot nyújt ezekhez is. Tartalmazza a kenőcsök és gyógynövények alkalmazásának tudományát is. Mesterfokú képzettség esetén mind a Fájdalomtűrés pontok, mind az Életerő pontok gyorsabban gyógyulnak. Az Fp sérülések esetében, egyszeri kötözés hatására a gyógyulás háromszoros sebességű lesz, a rendszeres kezelés hatására pedig négyszeres. Az Ép gyógyulásában nagyobb a változás, hiszen a Mesterfokú képzettség ebben nyújt igazán fontos segítséget. Kötözéssel - amin sínbe rakást, varrást vagy bármilyen egy alkalommal végrehajtható kezelést értünk - az ÉP gyógyulás sebessége kétszeres lesz, az elfertőződés esélye pedig nullára csökken. A rendszeres kezeléssel a gyógyulás ideje harmadára csökken. A Mesterfokú képzettség lehetővé tesz viszonylag bonyolult, szinte műtét értékű beavatkozásokat is, amik az Alapfokú alkalmazással elképzelhetetlenek lennének.

Fontos még megemlítenünk a Herbalizmus és az Élettan képzettségek viszonyát a Sebgyógyításhoz. A herbalisták csodás kenőcsöket, balzsamokat, teákat készíthetnek, amik enyhítik a fájdalmat és tisztítják a sebeket. Ezért az Alapfokú herbalizmussal megtámogatott Fp gyógyítás sebesség szorzója egyel, a Mesterfokúval segítetté pedig két értékkel növekszik. Ennek alapján, ha egy Alapfokú Sebgyógyítás és Mesterfokú Herbalizmus képzettséggekkel rendelkező személy kezeli egy sebesült Fp veszteségét, a gyógyítás sebessége 3+2, azaz ötszörös lesz. Amennyiben a Sebgyógyítás volt mester- és a Herbalizmus Alapfokú, a szorzó 4+1, azaz szintén ötszörös lesz. Ha mindkét képzettség Alapfokú, a gyógyulás sebessége négyszeresére, két mestrefok esetén pedig hatszorosára növekszik. Hasonló hatással bír az Élettan képzettség az Ép gyógyításra; a komoly sérülések ellátásakor ugyanis nem árt tisztában lenni a sérült testrész pontos működésével, hogy a kúra a lehető leghatásosabb legyen. Így az Alapfokú Élettan képzettség egy, a Mesterfokú pedig két értéket ad az Ép kezelés sebesség szorzójához. A fenti gondolat menetet leutánozva, egy Mesterfokú Sebgyógyítással és Mesterfokú Élettannal rendelkező gyógyító állandó felügyelete mellett az Ép 3+2, azaz ötszörös sebességgel gyógyul.

A Sebgyógyítás képzettség a tanulható tudományok egyik leghasznosabbika. Ismerője képes arra, hogy bekötözze, gyógyítsa a saját illetőleg mások sérüléseit.

Pszi

Af: lásd Pszi - Pyarroni Módszer, Alapfok
Mf: lásd Pszi - Pyarroni Módszer, Mesterfok

Alkímia

Az Alkímia tudománya elsősorban a Prima Materia, másnéven a Bölcsek Köve előállítására törekszik. Ez az a princípium, melynek segítségével a nemtelen anyag arannyá változtatható. Ámbár Ynev világán a mágusok, de még a varázslók is képesek erre, jóval kevésbé fáradtságos módon. Ez mégsem kedvteleníti el az alkímistákat, hiszen ők a tömeges aranycsinálásra törekszenek. Másrészt pedig, az Alkímia mára szerteágazó tudománnyá fejlődött; foglalkozik mindenféle mágikus italok, porok előállításával, és persze elméleti úton az emberi elme nemesedését is célul tűzi ki.

Af: A képzettség Alapfokán a karakter egyszerűbb vegyületek, párlatok, őrlemények elkészítésére képes.

Mf: A karakter bonyolult, nagyhatású anyagokat is készíthet.

Élettan

Ynev világi tudományai közül a legtitokzatosabb az élet forrását kutató Élettan. Tudósait óvatos tisztelet övezi - akár a Bölcsek Kövét kereső alkimistákat - hiszen magát az Élet Principiumát kutatják, a szikrát, ami *élővé* magasztosítja, az amúgy nemtelen agyagokból felépülő testet.

Az Élettan kutatása más és más utat járt be a különböző vallásokban és filozófiai irányzatokban, hiszen az Élet Princípiumának birtokában az ember rendelkezne a teremtés hatalmával, s tán egyenlővé lenne magukkal az istenekkel is. Érthető, ha a papokat - különösen Krad, a tudomány istenének papjait és Kyelnek, a teremtés és pusztítás istenének követőit - szerfelett foglalkoztatja az Élettan tudománya. Ugyanakkor más rendek, éppen az istenek hatalmától rettegve, megtesznek mindent, hogy a titok titok maradjon. Az ezirányú kutatást tűzzel-vassal akadályozzák, eredményeit megsemmisítik; szerintük az Ember pusztulásához vezet, ha isteni rangra pályázik. Leghevesebben Domwick papjai állnak ki eme nézet mellett, tiltják a holttestek felboncolását - amihez szerintük csak halottidéző nekromanták vagy boszorkánymesterek folyamodnak - s ha valakiről bebizonyosodik, hogy bűnös, az biztos lehet a halálbüntetésben.

Az Élet Principiumát elsőként elf mágusok igyekeztek meglelni. Ők az anyag nélküli energiát keresték, megközelítési módszerük elmélkedésből, a lélek és a test kapcsolatát kifejtő filozófiai értekezésből állt. Igazi eredményt nem mutattak fel, bár gondolataik számtalan Ynevi teológus munkásságát gazdagították. Sok elf ma is a test valamely eldugott zugában sejti az élet forrását, mely a halál pillanatában energiává alakul, s láthatatlan mágiavihar közepette elhagyja egykori gazdáját, hogy utóbb más testben, új lélek oldalán térjen vissza az Anyagi Világba. A mágiavihart több varázsló igyekezett már kimutatni - mindmáig sikertelenül.

A dzsadok nekromantái is élénk érdeklődéssel viseltetnek az élettan iránt, bár kíváncsiságuk egyértelműen a holttestek felélesztésére irányul. Vizsgálódásukat hullákon végezik, azokban próbálnak jelre bukkanni. Mágia segítségével zombit, esetenként magasabb rendű élőholtat teremtenek, igazi élőlényt azonban soha. A halottmozgató mágiát a végletekig tökéletesítették, de az Élet Principiumához nem kerültek közelebb. Abdul al Sahred *Necrografiájának* egyik fejezetében értekezik a nekromancia és az élettan viszonyáról:

"...Kezdő nekromantákat sokszor kápráztat el a lehetőség, hogy igaz életet leheljenek teremtményükbe. Az élettan mihaszna mestereinek könyveit lapozgatják, fürkészve az Élet titkait, megfeledkezve arról, hogy a Halál Misztériumát kellene felfogniuk. Az Élet Principiuma csak ártalmukra lehet: ellenségükké teheti a létrehozott termtményt, mert az élet egyet jelent a szabad akarattal, a szabad akarat pedig az engedetlenséggel.

Felhívnám tehát kicsinyes figyelmüket: a halottmozgató mágia alkalmazható sok egyéb erővel együtt is, miáltal a létrehozott teremtmény korlátozott intelligenciára is szert tesz, mégsem lesz hűtlen a mesteréhez. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt sem, hogy az élő test törékeny játékszer, sebezhetőbb a halottnál; a holttest nem érez fájdalmat, nem kínozza a hideg, a fagy - tökéletes a maga tökéletlenségében. Leszögezem: a nekromancia tudományában az Élet Principiumának nincs helye! Titkának kifürkészése gyengék és leánylelkűek vágyálma, a tökéletlen ember újabb kísérlete, hogy magához hasonló tökéletlentséget teremtsen..."

Az Élettan igazi mesterei a mágusok, varázslók közül kerülnek ki. A tudomány legjelesebb feljegyzett gyakorlója a 2310-ben, Doranban született Deludus Mons volt. Egyesek szerint megtalálta magát a Principiumot, ami azonban bizonyos: a világra hagyta két kötetes összefoglaló munkáját, a *Vitagrafiát*. A felbecsülhetetlen értékű fóliáns kutatása eredményeit tartalmazza.

Deludus Mons volt az első, aki felismerte: az Életet magát lehetetlen holt lényeken megfigyelni, tettenéréséhez élőlényeket szükséges vizsgálni. Jóérzése - egyes kráni követőivel ellentétben - meggátolta abban, hogy eleven emberi lényeken kísérletezzen, így állatok szervezetét tanulmányozta. Dorani laboratóriumában egereket, békákat boncolt, megfigyelte az izmok működésének mechanizmusát. Felfedezte, hogy a mozgáshoz az izmoknak a csonthoz kell rögzülniük, összehúzódniuk; mely összehúzódás forrása a gerincvelő, illetve az onnan kilépő idegek. Békavégtagon végzett kísérletekkel igazolta az idegek sértetlenségének fontosságát is. Az agy nélkülözhetetlenségére nem talált bizonyítékot, bár valószínűnek tartotta, hogy a gerincvelő onnan is utasításokat kap. Mikor munkájában eddig jutott, emberi holttesteket nyitott fel, s párhuzamot vont a béka és az ember szervezete között. Idegtérképeket rajzolt, melyen az izmokhoz futó idegeket ábrázolta.

Másik jelentős felfedezését a gólemekkel kapcsolatban tette. Lélekcsapda és Halottmozgatás Bélyegek alkalmazásával előtte is többen megkisérelték az emberként mozgó, de kőből, fémből, fából, agyagból való lényeket létrehozni, ám az összes kísérlet sikertelennek bizonyult: a durván megmunkált szobrok nem mozdultak. Deludus is végigjárta az utat, és az ő gólemei sem moccantak. Kétsége sem volt, hogy a mágia helyes formuláit alkalmazza, így a hibát a recipiensben, a befogadó testben kell keresnie. Először képlékenyebb anyagból alkotta meg a szobrot, hátha ez segít, majd az alakját változtatta meg. Az izomok kapcsán tett felfedezésit csak az újabb kudarc után próbálta kamatoztatni. Hirtelen ötlettől vezérelve csontokat és izmokat faragott a szobrokra; igyekezett lemásolni az élőlényeknél megfigyelt formákat. Minden izmot egymástól elválasztva formázott meg, s csak a legnagyobb, legfontosabb izmokra tért ki - a mű sokban eltért az ember izomrendszerétől, de már emlékezetett arra. És lám, a Halottmozgatás Bélyeg hatására a merev anyagból készült izmok is képesek lettek az összehúhódásra, s megmozdították a testet. A gólem, ha darabosan is, de járt és fogott. Lélekcsapda Bélyeggel bebörtönzött lélek irányította cselekedeteit, fizikai ereje többszöröse volt egy emberének. A kő kő maradt: ellenállt a fegyvereknek és a mágia néhány formájának is. Deludus nyomán később számtalan varázsló készítette el saját gólemét, s az élettan ezen ága is kivételes népszerűségre lett szert.

Af: Az Élettan képzettség már Alapfokon is elegendő mozgó szobrok (lásd Bestiárium - Gólemek!) megformálásához, hasznos a gyógyításkor, s elengedhetetlen az Átváltoztatás varázslat egyszerűbb alkalmazásához, vagy a Mesterfokú képzettség elsajátításához.

Mf: Az Élettan Mesterfokú ismerője - ha bírja a szükséges mágikus hatalmat - alkothat életképes homonkuluszt, s az Átváltoztatás varázslattal szinte bármely változást eszközölhet az élőlények szervezetében. Természetesen különleges lények alkotásához, különleges szervek megformálásához az adott teremtmény élettanát is szükséges ismerni; ami nem lebecsülendő akadály, hiszen ki halott már tudósról, aki - tegyük fel - sárkányokat boncolt?!

Mágiahasználat

Af: A Mágiahasználat képzettség alapfokú ismerője már hatásuk alapján felismeri a varázslatokat, képes következtetni az alkalmazott mozaikokra - egyszóval tudatában van mindazon elméleti tudásnak, amit a Mágia fejezetében leírtunk - de nem képes használni a mágiát.

Mf: A Mágiahasználat képzettség Mesterfokú elsajátításával a karakter - bármely kasztú is - képes lesz mozaik mágia használatára. Természetesen csak jelentős megszorításokkal: az Asztrál- és Mentálmágia fejezete alá tartozó varázslat mozaikok alkalmazására egyáltalán nem képes, és Mana-pontjainak száma sem növekszik TSZ-lépéskor.



Az eddigiekből egyértelműen kiviláglott, hogy a Mágiahasználat képzettség ismerője semmiképp sem számít varázslónak. Tudományának leghasznossabb vonása nem is az, hogy varázslatok létrehozására képes, hanem, hogy ismeri a mágiát, felismeri a varázslatokat, tudja minek mi az ellenszere. Kisenergiájú varázslatai az Elemi Mágiát kivéve nemigen érnek többet egyszrű trükköknél, bűvészmutatványnál. Az Mágiahasználat képzettség Mesterfokán 1O Mp-ot képes az elméjébe gyűjteni. Az energiagyűjtésre minden nap csak egyszer - pontosabban mindig csak kiadós alvás után, kipihenten - képes. Ez oly mértékben leterheli pszihéjét, hogy a következő huzamos alvásig a művelet megismétlésére képtelen.

A Mágiahasználat képzettséget mágusok dolgozták ki, és Yneven kizárólag két helyen oktatják: a Pyarroni Okkult Tudományok Egyetemén, illetve a Sigranomoi Egyetemen. A képzés Alapfokon 3 évbe és 700 aranypénzbe, Mesterfokon 5 évbe és 1000 aranyba kerül.

Demonológia

A Demonológia titkos képzettség. Pyarron vagy Doran könyvtáraiban akad csak olyan fóliáns, amely titkairól regél, s persze a távoli Kránban. Toron egyes rendjei avatják be tudományába a tagjaikat, s a Déli Kolostorokban bukkanhat effél̩e tudás nyomára a kiválasztott kutató.

Af: A Demonológiában alapfokon képzett karakter közel száz fajta közdémon nevét, gondolati sémáját és képességeit ismeri. Ugyan így tisztában van a legtöbb démonúr és démonherceg tudományával.

Mf: Mesterfokú képzettség esetén ismeri a démonok mentális testének felépítését, így Alexanrdrit használata nélkül is képes rájuk Mentál Mágiával hatni.

Rúnamágia

A Rúnamágia - ha szigorúan nézzük - a Jelmágia azon alfejezete, amely a különböző rúna-rajzolatok mágikus tulajdonságait tanulmányozza. Elsődleges fontossággal bír a Jelmágián alapuló varázstárgyak készítésében, ahol a mágikus hatásokat a rúnák tárolják.

Af: A Rúnamágiában alapfokon képzett karakter képes szabályosan felolvasni a mások által leírt rúnákat. Tudománya elegendő arra, hogy tekercseket olvasson fel, s életrehívja a beléjük fogalmazott varázslatokat, ám nem teszi alkalmassá egyetlen rúna leírására sem.

Mf: A rúnak leírásának tudománya. Mivel számtatalan mágikus alapismeretet és jelentős mágikus hatalmat követel, még a nagy varázslóiskolákban is csak keveseknek oktatják (6. TSZ. fölött). Ismeretében a karakter varázstárgyakat alkothat.

Drágakőmágia

Titkos képzettség, csak a legnagyobb varázslóiskolákban, a kiválasztott (IX. TSZ felett) tanítványoknak oktatják. Alapfokú alkalmazása nem ismeretes, Mesterfokon varázstárgyak és drágakő esszenciák készítésére alkalmas. (Lásd még Varázstárgyak - Drágakőmágiával készített varázstárgyak!)

VILÁGI KÉPZETTSÉGEK

A **Világi** képzettségekbe mindazon széleskörű ismeretek beletartoznak, melyekre egy világi körökben forgó, talpraesett avagy a megélhetésére törekvő karakternek csak szüksége lehet. Továbbá amelyek Ynev lakóinak mindennapi életéhez tartoznak. Világi képzettségeket Kasztból kifolyólag kevesen kapnak, ezeket általában külön sajátítják el.

Idomítás

Ynev világán nagycsomó olyan állat akad, amely betanítható az ember szolgálatára. Ezeknek csak jelentős, de nem kizárólagos hányadát jelentik a lovak, ökrök, kutyák. Hiszen vannak akik farkasokat, madarakat édesgetnek magukhoz. Az Idomítás képzettség felruházza a karaktert annak képességével, hogy állatokat tanítson be különféle feladatok végrahajtására.

Af: Alapfokú képzettség esetén ezek csak hétköznapi, az adott állatfajtól megszokott cselekedetek lehetnek. A ló idomítható lovaglásra, a kutya elepvető engedelmességre.

Mf: A Mesterfokon idomító karakter állatait már mindenféle különleges kunsztok végrahajtására is képes betanítani. Remek példája ennek az, ami a vándor cirkuszokban történik.

Az Idomítás igazi nagymesterei az elfek, ám ők féltékenyen őrzik tudományukat. Így ló Idomítást a karakter legmagasabb szinten yllinori vagy ilanori csikósoktól, vérebek betanítását abradói legényektől, sólymok reptetését pedig Arel papjaitól sajátíthatja el a karakter.

Etikett

Az Etikett az udvarias, társadalmi követelményeknek megfelelő viselkedést jelenti. Azt a tudományt, melynek birtokában a karakter tudja, kit miként kell köszöntenie, milyen módon kell meghajolnia, bizonyos helyzetekben hogyan kell viselkednie. Képes cirkalmasan fogalmazni, és megtalálja helyét az úri társaságban. Minden tájegység, nép, ország, birodalom kialakítja saját illemrendszerét, így a karakternek a képzettség tanulásakor meg kell határoznia, hogy mely vidék etikettjét kívánja elsajátítani. A legismertebbek a shadoni, pyarroni, erigowi, toroni és az abasziszi etikett.

Af: A karakter járatos a nemesi és főnemesi etikettben. Ismeri a réteg szokásait, az udvariassági fordulatokat, képes burkoltan közölni gondolatait, ill. illedelmesen vérig sérteni valakit.

Mf: A karakter a fent leírtak mindegyikében akár még az udvarnál is megállja helyét.

Nyomolvasás/eltüntetés

A Nyomolvasásban járatos karakter képes követni mások nyomait, pusztán a nyomokból kiolvassa, hányan jártak arra őelőtte és nagyjából mit történtént a helyszínen. Természetesen az eső, és a köves talaj megnehezíti a nyomolvasást.

Af: Tereptől függően 1-6 nap távlatából képes olvasni a nyomokat.

Mf: Tereptől függően akár 1 hónap távlatából is sikerülhet kiolvasnia a nyomokból a kívánt információt.

A Nyomeltüntetés alapvetően Képessége a Nyomolvasáshoz értő karakternek. Így az képes arra, hogy hátrahagyott nyomait mások elől elrejtse. Erre csak azonos fokon képzett Nyomolvasóval szemben képes, magasabb minősítésüvel szemben semmikép. Sőt, erre is csak akkor, ha a leplezésre több alaposságot szán, mint amennyit a Nyomolvasó az utólagos vizsgálódásra.

Nyomok olvasásában és eltüntetésében az elfek messze előtte járnak bárkinek Yneven. Azok pedig, akiktől a karakter a legkülönb képzésben részesülhet, Arel papjai.

Erdőjárás

Az Erdőjárás képzettség a természet, különös tekintettel az erdő ismeretét jelenti. Olyan tudás, melynek segítségével a karakter eligazodik a leghatalmasabb rengetegben is, ismeri a ragadozókat, a zsákmányállatokat, tudja, mitől kell tartania, és mitől nem. Megleli az ehető bogyókat és gyökereket, mintahogy felismeri a mérgezőeket is. Ismeri a vadak szokásait, a növények típusait. A képzettség Alap- és Mesterfoka közötti különbség nem határozható meg egyértelműen. Mondjuk inkább azt, hogy az előbbivel rendelkeznek mindazok, akik az erdőben nőttek fel, vagy éveket éltek ott; míg az utóbbival az elfek, az erdőben élő Arel papok, netán az évtizedek óta nap nap után fák közt bolyongó erdőjárók bírnak.

Vadászat/Halászat

A Vadászat/Halászat képzettség azzal a képességgel ruházza fel birtokosát, hogy könnyen, fáradtság nélkül jusson élelemhez erdőn, mezőn, tavak, tengerek környékén.

Af: A képzett karakter ismeri az állatok, halak szokásait, tudja mire milyen körülmények között, milyen csalétekkel, milyen napszakban érdemas vadászni ill. halászni. Tudománya saját és mások tapasztalatán alapul, netán bizonyos népek nemzedékről nemzedékre öröklődő hagyományain.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter, ha vadak nyomába szegődik, mintegy ösztönösen, belső intuíciók által vezetve talál rájuk. Netán oly misztikus képességekkel is rendelkezik, melyek segítségével magához csalogathatja a későbbi zsákmányt. A Mesterfokú Vadászat/Halászat képzettség igazi mesterei az elfek lehetnének, ha különleges képességüket hajlandóak lennének efféle általuk megvetett cél szolgálatába állítani.

Lovaglás

A Lovaglás képzettség elegedhetetlenül fontos minden kalandozó életmódot folytató karakter számára. De nem nélkülözhetik a katonák, harcosok, lovagok sem - sőt! A ló Ynev legelsődlegesebb közlekedési eszköze. Így vagy úgy de majdnem minden nem paraszti származású ember elsajátítja a Lovaglást.

Af: Az alapfokon képzett karakter képes megülni a lovat; irányítani, akarata szolgálatába kényszeríteni - feltéve ha a hátas idomított. Nem jelent számára gondot a vágta, de az ugratás sem. Kijelenthetjük: már az Alapfokú képzettség is

tökéletes lovas tudományt jelent. Ahhoz azonban nem elegendő, hogy a karakter kihasználhassa a lovas harcmodorból származó előnyöket.

Mf: A Mesterfokon képzett lovas tökéletes uralmat tart az általa megült hátas felett. Gyakorlottsága révén nem igényel tőle különösebb figyelmet az állat irányítására, ezt ösztönösen teszi. Így képes úgy harcolni lovaglás közben, hogy teljesen kihasználhassa az ebből eredő előnyöket.

A Lovaglás Mesterfoka leginkább a különféle lovagrendek tagjainak sajátja, azonban sem ők, sem senki más nem érhet az yllinori és ilanori könnyűlovasság és a csikóslegények nyomába.

Kocsihajtás

Af: Az alapfokon képzett karakter gond nélkül hajt egyes- vagy kettesfogatot, tudja miként kell ki- és bafogni a lovakat, ismeri a különböző kocsik, hintók teherbírását.

Mf: Mesterfokú képzettség esetén a karakter elboldogul a négyes- vagy akár a hatosfogattal is, mitöbb, harcikocsi-hajtásban is megállja a helyét.

Úszás

Az úszni tudás korántsem hétköznapi ismeret Ynev világán. Leginkább csak a tengerek, folyók, tavak partján élők bírják. Egyes hadseregekben alacsony szinten megkövetelik a katonáktól, de ez nem általános. A különféle Harcos kasztok tagjai esetében azonban már mindenapos tudománynak számít.

Af: A karakter jól úszik. Ha kevés súly húzza, akár egy óra hosszat is képes lebegni a felszinen. Könnyedén átúszik egy közepesen erős sodrású folyót.

Mf: Képes teljes felszerelését a víz felszinén tartani, könnyedén úszik órákig is, ha úgy hozza a sors. Átússza a legsebesebb sodrású folyót is. FIGYELEM: fémvértezetben még Mesterfokon sem lehet úszni!

Szexuális kultúra

A Szexuális kultúra képzettség valójában a szeretkezés művészetét jelenti. Ynev világán több kultúrkör is kialakította a maga, a többitől differens tudományát az érintett területen. A karakter ezek közül válogathat, mikor a képzettség elsajátítására készül.

Af: A karakter kultúráltan szeretkezik, érzékeli és képes teljesíteni partnere kívánságait.

Mf: A karakter szeretkezés közben a legmagasabb szintű kéjben részesíti, szinte megőrjíti partnerét. Mindezek eredményeképp, általában, érzelmileg is magához láncolja a másikat.

A Szexuális Kultúra igazi profétái Ellana papnői, de egyes boszorkányrendek tagjai, vagy a Alidar Gyöngyei sem maradnak el mögöttük.

Hajózás

Ynev világának beltengerein, tavain és folyamain jelentős hajózás folyik. Használnak tutajokat, gályákat, vitorlás hajókat, de még acélból épített mágikus hajtású vizijárműveket is. A három legjelentősebb vizi-kereskedelmi útvonal: az úgynevezett Bíbor út a Quiron-tengeren, mely Toronból Abasziszba vezet, a szintén ugyanezen tengert átszelő Tiadlanból kikötőiből a Városállamokba vezető útvonal, valamint maga az egész Gályák Tengere.

Af: A Hajózásban alapfokon képzett karakter képes elirányítani folyami, vagy kisebb tavi hajókat, és megállja a helyét matrózként a tengeri hajókon is.

Mf: Mesterfokú képzettség esetén a karakter képes tengerjáró hajók parancsnoklására, sőt partmenti, óceáni fuvar lebonyolítására is. Azonban Mesterfok esetén már meg kell határoznia azt a hajótipust, melyre úgymond szakosodik. Választhat egy- vagy több árbocos vitorlás hajót, Galeasszt, vagy gályát, netán ezen csoportok bármelyikébe tartozó, de külön kategóriának számító hadihajót.

Éneklés/Zenélés

Nincs oly világ, ahol ne ismernék az ének és a zene művészetét. Nem kivétel ez alól Ynev sem - sőt! Az udvari zenészektől a kizárólag maguk szórakoztatására éneklő bárdokig, a szent énekeket kántáló kórusoktól a primitív benszülött ceremóniák énekeséig mindenféle és fajta zenecsináló fellelhető a kontinensen.

A képzettség elsajátításával a karakter szert tehet a különféle hangszereken történő játék, valamint az éneklés tudományára. Olyan ismeret ez, amely kellő fokon űzve biztos kenyeret biztosíthat a karakternek bármelyik nemesi udvartartásban; olykor pedig segítségére lehet az egyébként kemény szívek meglágyításában. Különösen igaz ez utóbbi kitétel Ilanorban, ahol a nyers, képzetlen hangú, de tagadhatatlanul lelkes és tehetséges dalnokok búskomor nótái hamar könnyet csalnak a hallgatóság szemébe.

Af: Alapfokú képzettség esetén a karakter tagadhatatlanul szépen énekel, és játszik egy általa választott hangszeren.

Mf: A karakter kiművelt hangon énekel, sokféle hangszeren játszik. Ha zenél, egyhamar elbűvöli a hallgatóságát. Tudománya már minden szempontból művészetnek nevezhető. A Mesterfokon zenélő dalnokok hazája Erigow, ahol a bárdok dalai értő fülekre találnak a művelt nemesi közönség körében.

Tánc

Fontos elkülönítenünk a "köznépi" és az "udvari" stílust, valamint az igazi táncművészetet.

Az ynevi vidék és város egyszerű népe ünnepei alkalmával szívesen táncol, s ugyanez áll az jómódú polgárházak, paloták lakóira is. Az előbbi látványa viszolygást kelt az úgynevezett felsőbb körökben, utóbbié kacajt fakaszt a közrendű ajkakon - az egyes osztályok képviselőinek azonban felettébb ritkán adatik meg, hogy produkcióikkal egymást boldogítsák.

A tánc művészetének (mesterségének) számos vállfaja akad szerte a kontinensen: példaként elég, ha az ilanori és yllinori kardtáncot, a niarei tőrtáncot, vagy a dzsad tűztáncot említjük.

Táncművészetet - különös tekintettel az adott vidéken megszokott változatokra, udvari táncokra - majd' minden ci-

vilizált állam nagyvárosaiban oktatnak. A táncosok (még inkább táncosnők) célirányos képzésében Ellana hívei, a Lótusz Leányai, Alidar klánjai - és bizonyos alvilági társaságok járnak az élen.

Af: Alapfokú képzettség birtokában a karakter ismeri szülőhelyének és környékének táncait, és - ha koncentrál - úri társaságban sem hoz szégyent saját fejére.

Mf: Mesterfokra emelkedvén a karakter már az összes számottevő irányzat lépéseit ismeri, a divatosabbakban pedig egyenesen kiválónak minősül - akár egy uralkodói házban is megállja helyét. Ha anyagi helyzete megkívánja, fellépést vállalhat, leckéket is adhat, megfelelő javadalmazásért.

Hangutánzás

Sokrétű képzettségről van szó; ide soroljuk a vadászok állathang utánzó képességét, mellyel magukhoz csalogatják a vadat, de ide tartozik a komédiások tudománya is, ennek segítségével, ismert, személyek, főurak, papok, királyok hangját utánozzák, közönségük épülésére.

Af: A képzettség alapfokán a karakter utánozhatja szinte bármely állat, madár hangját, s jellegzetes, karakteres hangú, beszédmodorú emberek utánzásával is elboldogul. Ellenben azokat, akik az utánzott személyeket közelről ismerik nek képes megtéveszteni, legfeljebb remekül elszórakoztatni.

Mf: A karakter bármilyen emberi - vagy nem emberi, de emberi szájjal reprodukálható - hangot képes leutánozni. Kis gyakorlással ezt olyan tökélyre viheti, hogy, még az utánzott személy édesanyja is összekeveri őt a saját fiával - persze ha csak a hangját hallja. Mesterfokú képzettséggel zajok, zörejek is valósághűen utánozhatók; például kulcscsörgés, fegyvercsattogás, léptek dobogása, ajtónyikorgás.

Értékbecslés

Az értékbecslés tudománya általában az ékszerészek, aranyművesek, tolvajok képessége, de némi gyakorlással és tanulással bárki elsajátíthatja. A képzettség segítségével az értő szemű karakter rögvest megállapíthatja a drágaságok értékét, és könnyen elkülöníti a valóst a hamistól.

Af: Az Alapfokú értékbecsüs képes meghatározni a drágakövek, arany- és ezüsttárgyak értékét. Felismeri a megmunkáltság minőségéből eredő különbségeket és a neves mesterek kezemunkáját. Egy ilyen karaktert bizony nehezen vernek át, mikor vásárol vagy elad.

Mf: A Mesterfokon képzett karakter már a régiségek, mi több a varázsos tárgyak értékét is meg tudja becsülni. Távoli tájak rég elhunyt kézműveseinek munkáit is felismeri, és tisztában van azok valós árával.

Csapdaállítás

Af: A karakter képes embert vagy állatot foglyulejtő, vagy akár csak figyelmeztető jellegű csapda elkészítésére. Ezzel Ép veszteséget nem okozhat, Fp veszteséget max. 1-10-et, továbbá ember foglyul ejtésekor nagyon valószinű, hogy az kiszabadul.

Mf: A karakter képes embert is tartósan fogvatartó csapda készítésére, vagy a csapdával 3-30 Fp-t ill. 1-10 Ép-t sebezni.

Csomózás

A kötélhasználat mesterei, a hurkok és bogok legjobb ismerői mindig is a hajósnépek voltak: Északon a Quiron, Délen főleg a Gályák Tengerének matrózai. Idővel a szárazföld kalandorai is felismerték a kötélhasználatban rejlő lehetőségeket és egyre rátermettebben kezdték alkalmazni.

A képzettségben járatos karakter mesterien köt csomókat - a képzettség Alap- és Mesterfoka között nincs számszerűen leírható különbség. Az egyszerűség kedvéért fogjuk fel úgy, hogy az Alapfokú képzettség olyan csomók készítésére alkalmas, melyet józan ésszel képesek vagyunk elképzelni; a Mesterfok pedig mindaz, ami ezen túl következik.

Ennek érzékeltetésére lássuk a következő példákat:

Af: Szimpla csomó. Ezt legtöbben már gyermekkorukban megtanulják. Rögzítésre alkalmas, egyszerű, gyorsan megköthető és viszonylag biztonságos. Akik azonban értenek valamelyest a kötelekhez, ritkán alkalmazzák, mert nem túl megbízható, könnyen szétcsúszik. Több csomót egymás után kötve már tartósabb, de szükség esetén nehéz gyorsan kioldani.

Hegymászók és képzett kalandozók gyakran hívják segítségül a *szorítónyolcast*, ami a lehető legegyszerűbb rögzítő kötés. Villámgyorsan elkészíthető és azzal a jó tulajdonsággal bír, hogy bármelyik szárát húzzák is, erősen szorul, függetlenül attól, hogy a másikat terhelik-e vagy sem. Kis gyakorlás után a szorító nyolcas akár félkézzel is megköthető a levegőben, és úgy tehető rá bármire. Természetesen kioldani is egyszerűbb, mint a két szimpla csomót, hiszen csak addig szorul, amíg húzzuk.

Különös, ámde hasznos csomó a *macskaköröm*. Duplán hajtott kötélből masszív rögzítést érhetünk el vele. Általában tárgyak felakasztására használják. Ennek a huroknak is elég egy szárát húzni, hogy megszoruljon.

A szimpla hurok kettős, bonyolultabb változata a *dupla hurok*, amit a leggyakrabban két bot, rúd, gerenda vagy hasonló objektum egymás mellé rögzítésére használnak, de jól szolgál bilincsként is, mert minél jobban feszegeti az áldozat, annál jobban szorul.

A *tengerészcsomó* a matrózok által közkedvelt hurok két kötél egymáshoz rögzítésére. Gyakorlott kezek pillanatok alatt fűzik egymásba a szálakat, erős csomót kötve. A bog lényegében a tengerészcsomó ritkábban használt változata.

Az íjászok specialitása az igen erősen szoruló *íjhurok*. A csomót meghúzva kialakul egy hurok, amit az íjfa végébe akasztanak, és amin elég egyszer meghúzni a csomót, attól kezdve nem tud elcsúszni.

Egyszerű, legtöbbször csak ideiglenes rögzítést ad a boghoz hasonló *félbog*. Ez nem két kötél, hanem egy kötél és egy rúd vagy bot egymáshoz rögzítésére szolgál.

A vitorlások fejlődésével született meg a vitorlákat rögzítő *vitorlacsomó*, a tengerészek és hajósok gyakran használt eszköze.

A *csúszóhurok* gyakorlatilag nem más, mint egy szimpla hurok, amin egyszer átvezetjük ugyanazt a kötelet, ezáltal az átvezetett szál el tud csúszni a hurokban, és egyszerű lasszóként működhet. Hátránya, hogy húzásra a szimpla hurok is szorul, ezért egyre nehezebben csúszik el benne a másik szár. Jó tulajdonsága a gyors oldhatóság: ha a hurokban nincs semmi, a kötél két végét megrántva a csomó azonnal szétesik.

A *rögzítőhurok* a dupla hurokhoz hasonló de eggyel több csavarás van benne, ezért valamivel jobban tart.

Ha túl hosszú a kötél, de nem akarunk levágni belőle, jól jöhet a *kurtító bog*, amivel tetszőlegesen rövidíthetünk.

Igen erősen és tartósan fogja össze két kötél végét a különböző gyógyítók által is jól ismert *felcsercsomó*.

Ha csak kevés kötelünk maradt, hogy újabbat kössünk a végére, de olyan csomó kell, ami egyszer megszorul és aztán csak nehezen oldódik ki, keresve sem találhatunk jobbat a *szarvkötélbognál*.

Szomorú, de elég közismert dolog az *akasztófahurok*. A csúszóhurokhoz hasonlatosan ez is el tud csúszni, bár valamivel nehezebben. Persze sokféle hurokkal lehet embereket és egyéb teremtményeket megfojtani, ám mindezidáig ez bizonyult az adott célra a legalkalmasabbnak. A babonás hóhérok (és ki hallott már más fajtáról?) pontosan hétszer tekerik körbe a kötelet a csúszószáron. Mondják, ettől az akasztott lelke nyomban a túlvilágra távozik, és nem tér vissza kísérteni... Mindenesetre nem árt az óvatosság.

Bonyolultabb, de jó szolgálatot tehet a *kettős csúszóhurok*, melyet nagy gonddal kell megkötni, mivel azzal a különleges tulajdonsággal bír, hogy csak annyira szorul meg, amennyire az elején megkötöttük, függetlenül attól, mekkora erővel húzzuk a szárát. Ezzel a csomóval lehetséges adott súlyú tárgyakat előre meghatározott, egyenletes sebességgel leengedni. Természetesen ehhez rengeteg gyakorlás és tapasztalat szükségeltetik.

A szimplához hasonlóan a *kettős csúszóhurok* is egyetlen rántással eltűntethető.

Mf: A Mesterfokot elért kötélhasználó köthet olyan csomót, amelynek egyik szárát húzva szorul, a másikat húzva kioldódik a hurok. Hasznát vehetik e fogásnak mindazok, akik valamely szakadék felett akarnak átkelni, de idegenkednek attól, hogy túlparton rögzített kötelüket hátrahagyják.

A kötél szakavatott kézben egykettőre fegyverré válhat. A Mesterfokot elért csomózó akár fél kézzel, egy-két gyors mozdulattal képes az Alapfokú hurkokat megkötni, s az erre alkalmasat kiszemelt áldozata nyakába vetni. Természetesen a hurokvetés is Fegyveres képzettséget (a csomózás Mesterfokán túl) és sikeres Támadó Dobást igényel. Minthogy a kötél önmagában nem fegyver, harcérték módosítói sincsenek, ám aki képzetten harcol vele, a következő előnyöket élvezi: *KÉ +10 TÉ +10 VÉ - CÉ -*

Végezetül néhány szó a kötelek és csomók ritka, érdekes alkalmazásairól.

Bizonyos népek képesek egy vegy több kötélből különböző használati tárgyakat fonni, csomózni. Készíthetnek tarisznyát, kosarat, zsákot, de akár köpönyeget, nadrágot is. Ez természetesen épp olyan szakma, mint a többi, azaz tanulható (*Af:* 2 pont; *Mf:* 15 pont).

A Gorvik hegyei közt élő Calorra klán sajátos "írást" használ. A *piqual* látszólag nem egyéb néhány apróbb-nagyobb csomónál egy kötéldarabon - valójában azonban rejtjeles üzenet, melynek kihüvelyezésére csak beavatottak (azaz a klán tagjai) képesek.

Kötelékből szabadulás

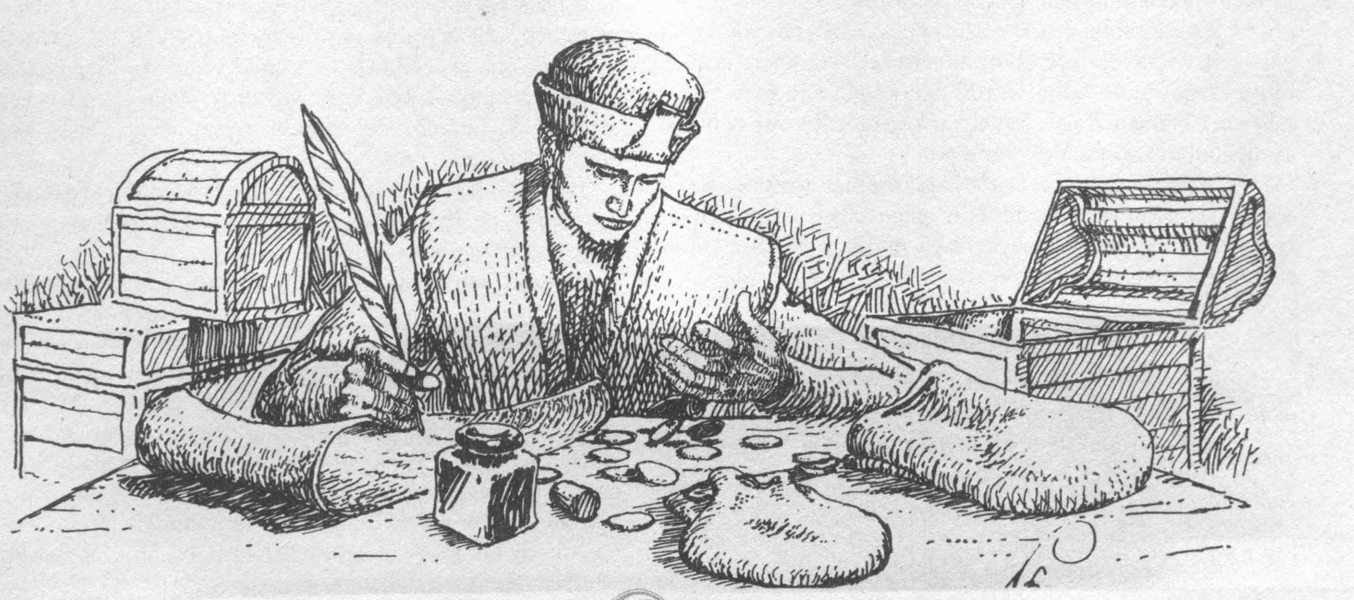
A képzettséggel bíró karakter rövid idő alatt képes kiszabadulni, ha megkötözik. Sok erre irányuló trükkhöz folyamodhat: kötelékeit eldörzsöli valamin, ügyesen kezeli elrejtett, apró pengéit, netán kígyószerűen hajlékonnyá edzi testét, és egy óvatlan pillanatban kibújik a hurokból.

Af: Egyszerűbb hurkokból képes kiszabadulni. Ilyen a hátul összekötött kéz, a bokánál fogva való felakasztás. Ha Csomózásban akár Alapfokú képességgel rendelkező személy kötözi meg, tehetetlen.

Mf: Bonyolultabb, szakértő által készített csomók sem tartják sokáig vissza: hasztalan kötik gúzsba, karikára. Csomózásban Alapfokkal bírók által készített kötelékből is megszabadul, ám a Mesterfokú csomozók munkái már kifognak rajta.

Zsonglőrködés

A Zsonglőrködés a szórakoztatás kedvelt módja Yneven. A felsőbb körök éppoly szívesen szemlélik, mint a piacterek jöttment közönsége. Társulatok járják a falvakat, városokat;



igyekeznek hoszabb-rövidebb időre beférkőzni egy-egy tudományukat méltányoló földesúr kegyeibe. Általában vidéken találják meg könyebben a számításukat, ahol a vándorcirkusz érkezte jelentős eseménynek, kitüntetett látványosságnak számít. A nagyobb városokban már csak az igazi profik keresik meg a kenyerüket, míg a főnemesi - ne adj isten királyi - udvarokba csak a legjobbak juthatnak be.

Af: A karakter kezdő szinten zsonglőrködik: ügyesen dobál a levegőbe egyszerre három, akár négy tárgyat is; és ezeket semmiképp sem ejti el. Nehezebb kunsztokba azonban - közönség előtt - jobb, ha nem fog.

Mf: A karakter mesterien zsonlőrködik. Bármilyen társulatban, a legelőkelőbb közönség előtt is megállja a helyét; a piacterekre kiállva hamar pénzhez jut.

A legnagyobb zsonglőrök általában a dzsadok, vagy a gorviki tolvajklánok tagjai közül kerülnek ki.

Futás

A Futás képzettség sokkal inkább jelent kitartó, mint szélsebes futást.

Af: Az Alapfokú képzettséggel bíró karakter órákig képes egyfolytában, lendületes tempóban futni - pontosan annyi óra hosszat, amennyi az Állóképessége.

Mf: A Futás képzettségnek is akadnak hihetetlen teljesítményekre képes űzői. Olyanok, akik napokig bírnak futni egyfolytában, pihenő nélkül; vagy olyanok, akik órák hosszat lépést tartanak egy vágtató lóval. A Mesterfokon futó karakter nincs időhöz kötve képzettsége gyakorlásában, ám ha túlfeszíti a húrt, akár életét is vesztheti.

Futásban a legkitartóbbak az elfek.

Mászás

A Mászás képzettség a fák, falak megmászásában való különleges jártasságot jelenti. Azt, amikor a karakter fürgén és biztosan kúszik fel az átlagember számára megmászhatatlannak ítélt meredélyeken is. Az igazán gyakorlott falmászók hihetetlenül sima felületeken is képesek kapaszkodót, támaszt találni. Nem jelentenek számukra akadályt a várak, lakóházak falai, a függőleges, vagy akár kifelé dőlő sziklák sem.

A Mászás képzettségben való Százalékos Jártasság értéke olyan falra, fára vonatkozik, melyet nagy szerencsével egy ügyes, de gyakorlatlan karakter is képes lenne megmászni. Ilyenkor módosító tényező mincs. Ha a fal nehezebben vagy könyebben leküzhető, akkor a KM a karakter hátrányára vagy előnyére százalékot vonhat le vagy adhat hozzá a jártassághoz. Átlagos nehézségűnek minősül a függőleges, egymásra rakott dinnyényi kövekből halmozott várfal, ahol a kiálló kövek, és a repedések sűrű és könnyű kapaszkodót kínálnak.

A Képzettségpróbát minden megtett 25 méter (avagy 3 perc tétlen kapaszkodás) után meg kell ismételni. Így egy 50 méter magas várfal leküzdése két sikeres Képzettségpróbát is igényel.

A Mászás képzettség leginkább a tolvajok sajátja, de sokan űzik ilyen vagy olyan - akár még az övéknél is magasabb - szinten.

Esés

A karakter ügyesen kigurulja, tompítja az eséseket. Ha nagyon magasról zuhan, érti a módját, hogy a keze ügyébe akadó rögzített tágyak segítségével hogyan fékezze, vagy akár állítsa meg a zuhanást. Regéket mesélnek olyan harcművészekről, akik egy kutba zuhanva, a kövek összeillesztésénél keletkező résekbe bele-belekapaszkodva képesek voltak fékezni, sőt, kis idő múltán akár a falhoz tapadva meg is állítani az esést.

A képzettség általános felhasználása azonban a harc során való esésekből származó ütések tompítása. Az a karakter, aki sikeres Képzettségpróbát tesz, nem szenvedi el az esésből származó sebzést, sőt, jóval könyebben talpra is keveredik.

Az Esés képzettségből való előnyök kihasználásához a karakternek előbb sikeres Képzettségpróbát kell tennie. Az Esés avatatlan nagymesterei mindenképpen a harcművészek, ám a képzettség mindenki számára tanulható.

Ugrás/Akrobatika

A karakter a legkülönlegesebb ugrások, perdülések, szaltók, passzív és dinamikus hajlékonysági elemek végrehajtására képes; ezeket akár harc közben is alkalmazni tudja. Ezzel természetesen nehezebbé teszi ellenfele számára, hogy az megsebezhesse őt. Így az Ugrás képzettséget harc közben is használó karakter VÉ-jéhez hozzáadódik az ugrás százalék egyötöde. (pld: Ugrás: 40%, akkor +8 a VÉ-re). Ennek természetesen alapvető feltétele, hogy a küzdelem helyszínén ehhez elegendő tér álljon rendelkezésre. Vagyis alacsony helyiségekben, szűk folyosókban az Ugrás képzettség harc közben nem alkalmazható.

A Képesség nem használatos arra, hogy a karakter különlegesen magas falakat, vagy különlegesen széles árkokat ugrorjon át. Ezt a Pszi Testsúlycsökkentés diszciplinájával lehet elérni.

Szakma

Természetesen Ynev világán is élnek suszterek, szatócsok, kovácsok, asztalosok; mindnek megvan a maga tudománya, másként fogalmazva a szakmája. A M.A.G.U.S. Képzettségrendszerében a karakternek arra is van lehetősége, hogy ezeket elsajátítsa. Akár azért, hogy ínséges időkben megéljen belőle, akár azért, mert úgy véli, hasznára válik az efféle ismeret kalandozása során. A Szakma képzettség segítségével a karakter elsajátíthat egy általa megnevezett kézműves, "civil" szakmát.

Af: A karkter ismeri a szakma alapjait; inasként bárhol beválna. Egyszerűbb feladatokat maga is képes elvégezni, de semmiképpen sem számít elismert mesterembernek.

Mf: A karakter szakemberként ismeri az adott szakmát. Tudása elegendő arra, hogy - ha úgy hozza a szükség - akár meg is éljen belőle. Bárhol telepszik le, szívesen fogadják, hozzáértését elismerik. Műhely híján képes egyszerűbb, műhelyben akár bonyolultabb holmik elkészítésére.

A szemléletesség kedvéért felsorolunk néhány szakmát és meghatározzuk tevékenységi körét is:

Képzettségek III. táblázat

kovács	fémtárgyakat készít
patkolókovács	patkókat készít, lovakat patkol
fegyverkovács	fém fegyvereket készít
páncélkovács	fém páncélokat, vérteket készít
íjkészítő	íjakat, számszeríjakat, nyílveszőket készít
ács	épületek faszerkezeteit készíti el
asztalos	fa tárgyakat készít (bútorokat)
szatócs	vegyeskereskedő
suszter	cipőt készít
szabó	ruhákat készít
fogadós	vendégeket fogad
kerékgyártó	kocsikerekeket készít.
bognár	hordókat készít
földműves	műveli a földet
ékszerész	ékszereket készít, ad-vesz
lócsiszár	lovakat nevel, elad

ALVILÁGI KÉPZETTSÉGEK

Az Alvilági képzettségek nem pusztán nevükben alvilágiak, általában alviláginak számító alakok bírják őket. Egyes efféle képzettségeket persze más kasztok képviselői is egészen magas szinten űzhetnek.

Kocsmai verekedés

A karakter gyakorlott kocsmai verekedő. Képes bármilyen kezébe akadó, fegyverként használható tárggyal verekedni. Korsóval, székkel, asztallábbal. Az efféle képzettséget általában saját kárán okulva sajátítja el, esetleg valamely "mester" útmutatásai alapján. Ilyesmit oktató iskolák, tárgyaló könyvek nemigen akadnak.

Af: Ha a felsorolt használati tárgyakkal verekszik, a karakter TÉ-je, VÉ-je nem csökken a Képzetlen Fegyverforgatásból származó mínuszokkal.

Mf: A felsorolt tárgyakkal, egy kör alatt, képes mindkét kézzel támadni.

Hátbaszúrás

A leggyakrabban Fejvadászok vagy Boszorkánymesterek által ismert és oktatott képzettség. Ma már azonban más kasztokba tartozó személyek, olykor egész klánok és rendek folyamodnak használatához. A képzettséggel bíró karakter halálos pontossággal támad hátulról: tudja hova, milyen erővel kell döfnie, vágnia, ütnie - hogy ezzel áldozatán a lehető legsúlyosabb sebet ejtse. Hátbaszúrásra csak olyan egykezes fegyvert lehet használni, melynek forgatásában a karakter legalább Alapfokon képzett.

Af: A hátulról ejtett seb Sp értékéhez a fegyver sebzésén túl még hozzáadódik 2K6 Sp.

Mf: Különféle ősi, mítikus mozdulatok sorozata, melyek hatásaként a karakter megacélozza akaratát, megfékezi kezének remegését, s minden figyelmét a döfés pontosságának finomítására szenteli. Az Af-nál már tárgyaltakon kívül az áldozatnak így még további 1K6 Ép - mindenképpen Ép - sebet képes okozni.

A Hátbaszúrás képzettség ismeretéből származó addicionális sebzés csak akkor jelentkezik, ha a karakter hátulról és meglepetésszerűen támad.

Hamiskártyázás

Ynev fogadóiban, tábortűzei mellett, de még az úri körökben is ismerik és űzik a kártyajátékokat. És akadnak persze olyanok is, akik fittyet hánynak a szabályoknak, és kézügyességüket kihasználva, becstelen trükkök bevetésével igyekszenek meggazdagodni becsületesebb vagy éppen ostobább társaik kárára. A kártyalapok szemfényvesztő forgatását, cserélgetését; a hátlapokra rótt tikos jelek leolvasásával folytatott játékot nevezzük hamiskártyázásnak. A képzettség ezen kétes értékű tudományt jelenti.

Alap- és Mesterfoka között nincs számokkal mérhető különbség; fogalmazzunk úgy, hogy a Mesterfokú Hamiskártyás átveri még a képzettség Alapfokú ismerőjét is, míg ugyanez fordítva nem áll.

Álcázás/álruhaviselés

Gyakran tanácsos az embernek arcot váltania, mássá alakulnia, hogy eltűnhessen a tömegben, megtévessze ellenségeit. A menekülés, nemkülönben az észrevétlen támadás eszköze ez. A képzettségben jártas karakter képes álcázni magát, bármely szituációban meggyőző álruhát ölt.

Af: Az Alapfokon képzett karakter képes elváltoztatni arcát, alakját, olyannyira, hogy legközelebbi ismerősei sem igen ismerik fel.

Mf: A Mesterfokú képzettség már annyit tesz, hogy a karakter bárkinek az alakját, arvonásait képes felölteni némi segédanyag, ruházat és kozmetikum segítségével.

A képzettséget legmagasabb szinten a Fejvadászok űzik; esetükben az ember soha nem tudhatja, ártalmatlan öreganyóval, vagy életveszélyes gyilkossal áll-e szemben.

Lopózás

A Lopózás képzettségben járatos karakter képes csendben haladni. Sem léptei, sem egyéb mozdulatai nem vernek neszt. Minél képzettebb, annál "nehezebb" talajon teheti. Nagy segítségére lehet ez az észrevétlen behatolásban, a meglepetésszerű támadásban. Mindezen túl a képzettség ismerete még a haladás közbeni rejtőzködés képességét is jelenti, mikor a lopozó kihasználja a terep kínálta tárgyakat, azok takarásába, netán árnyékba húzódva közelíti meg célpontját.

A Lopózás mesterei a könnyű léptű elfek valamint a tolvajok és a fejvadászok. Ők azok is, akiktől a karakter a legmagasabb szinten sajátíthatja el a képzettséget.

Rejtőzés

A Rejtőzés a félhomályban, vagy tárgyak takarásában való mozdulatlan meghúzódás tudományát jelenti. A képzett karakter képes felfedezni és kihasználni a fényviszonyok, az emberi gondolkodás hiányosságai kínálta legalkalmasabb búvóhelyeket.

A Rejtőzés képzettség a Lopózáshoz hasonlóan a tolvajok és fejvadászok sajátja. Igazi mesterei képesek szinte egybeolvadni a tereptárgyakkal, akár még fénye nappal is.

Kötéltánc

A kötéltánc nem feltétlenül a mutatványosok egy szál kötélen bemutatott szórakoztató produkcióit jelenti. Felettébb hasznos képzettség ez a hétköznapi életben is - különösen azok számára, akik gyakran kényszerülnek úgy távozni valahonnan, hogy más ne eredhessen nyomukba. A képzett karakter képes vízszintes, vagy attól 30 fokban eltérő szögben kifeszített kötélen, rúdon pallón sétálni. Hogy ezt megtehesse, ahhoz sikeres Képzettségpróbát kell dobnia, amit minden megtett 10 láb után meg kell ismételnie. képzettségének százalékban mért értéke átlagos nehézségű feladatra vonatkozik, amit befolyásolhat a kötél (palló, rúd) meredeksége illetőleg vastagsága, a szél ereje, stb.

Átlagos nehézségű Kötéltáncnak nevezzük a két cm vastag, mereven kifeszített kötélen való gyaloglást, mikor a karakter minden figyelmét a feladatnak szentelheti, és szél, továbbá egyéb zavaró körülmények nincsenek.

A Kötéltánc mesterei a harcművészek és a tolvajok.

Zsebmetszés

Ynev világán is akadnak emberek, akik mások pénzének elcsenéséből kívánnak meggazdagodni. A tolvajláson és az erőszakos rabláson túl azonban akadnak jóval finomabb módszerek is. Ilyen a Zsebmetszés. Általában tömegben, a kínálkozó alkalmat kihasználva űzik. A tolvaj belenyúl áldozata zsebébe vagy erszényébe, netán felmetszi azt, és a benne található javakat elemeli.

Ahhoz hogy sikerrel járjon, Képzettségpróbát kell tennie. Természetesen léteznek bizonyos könnyítő és nehezítő körülmények, melyekkel számolni kell - ez azonban a KM feladata és jogköre!

Csapdakeresés

Az elrejtett csapdák felfedezése és hatástalanítása rendkívül hasznos tudomány. Sok kellemetlenségtől óvhatja meg a karaktert és a társait. Természetesen a tevékenység nem tudatalatti, csak akkor alkalmazható, ha a karakter előre szól. Nem is nevezhető gyorsnak, hiszen a gyanús terület aprólékos átvizsgálásából áll.

A felfedezés és hatástalanítás sikere két egymás utáni Képzettségpróba függvénye.

Zárnyitás

Zárt ajtókkal, lakatokkal gyakran szebesül a kalandozó - hiszen számtalanszor tér be mások házába, kincseskamrájába meghívó nélkül. Az ajtók beszakítása, a lakatok leverése nem mindig célravezető, mivel nemkívánatos zajjal jár. A zárakkal egyidős az álkulcsok alkalmazásának tudománya.

A Zárnyitásban járatos karakter ismeri a zárak szerkezetét, működési mechanizmusát. Álkulcs készlete - vagy jobb híján egy darab drót - segítségével csodákra képes. A sikeres zárnyitás esélyét növelheti a kiváló minőségű felszerelés és csökkenti a zár bonyolultsága, összetettsége, hozzáférhetetlansége, netán egyedisége.

Titkosajtó-keresés

Várakba, kastélyokba, de olykor még városi házakba is építenek olyan titkos folyosókat, melyek létéről, bejáratáról a ház urának és bizalmasainak kivételével senki nem tud. A lakók, ha bajba kerülnek, ezeken észrevétlenül elhagyhatják az épületet, vagy meghúzódhatnak a rejtett hyelyiségekben. Gyakran efféle folyosók vezetnek a kincseskamrákba, a titkos laboratóriumokba vagy földalatti tanácskozó termekbe. Ugyanide soroljuk még a falakban nyíló titkos kamrákat és fülkéket, a padlódeszkák alatt vagy a mennyezetet borító rozetták mögött meghúzódó rekeszeket.

A Titkosajtó keresésben járatos karakternek esélye van arra, hogy meglelje ezen rejtett helyiségek bejáratát, ha létüket sejti, de pontos helyükről nem tud. A képesség gyakorlásához a karakternek a legtöbb esetben be kell jelentenie kutatási szándékát. Ilyenkor a falat kopogtatja döngő szakaszokat keresve, rések, repedések után vizsgálódik. A Képzettségpróbát pozitívan befolyásolja, ha a karakter megmondja pontosan mit, és hol keres. Minél pontosabb meghatározást ad a keresés mikéntjéről, annál nagyobb az esélye a sikerre - persze csak abban az esetben, ha a titkos bejárat valóban a gyanúnak megfelelő természetű. A siker esélye annál kissebb, minél jobban álcázták a titkosajtót, minél szokatlanabb módon helyezték el.

Bizonyos esetekben akkor is adódik lehetőség egy titkosajtó észlelésére, ha a karakter nem jelenti be kutatási szándékát. Ilyenkor persze nem magát az ajtót leli meg, csak a gyanúja támad fel a léte felől. Például indokolatlan huzatot érezhet, szemet szúrhatnak neki bizonyos jellegzetes építészeti megoldások. Ha az adott helyiségben ilyesmi előfordul, a KM titokban Képzettségpróbát dob a karakter helyett, s csak akkor szól neki, ha a próba sikeres. Ilyen esetekben még a karakternek is dobnia kell, ha meg is kívánja lelni az ajtót - ám dobására +25%-ot kap.

A titkosajtó felfedezése nem egyenlő kinyitásával. Olykor egyszerű retesz, zár, netán ravasz mechanizmus gondoskodik a túloldali helyiség biztonságáról. Ha a zár nem nyitható néhány egyszerű mozdulattal, ha a karakter nem rendelkezik a beleillő kulccsal, vagy a mechanizmus működtetéséhez szükséges ismerettel, csak a Zárnyitás képzettség segíthet - vagy a fejsze.



Összpontosított, kiterjesztette testére tudatának hatalmát. A hangok tompábbá, a fények vakítóbbá váltak ahogy megiramodott; az élőholt kinyúlt érte, mozdulata azonban reménytelenül lassú volt, akár a mézbe ragadt rovar rándulása...

- részlet Wayne Chapman *Csepp és tenger* c. regényéből

Pszi (Ψ)

- A Pszi
- Mágiaellenállás
- Pyarroni módszer
- Slan út
- Kyr metódus

A gondolkodó elme hatalmas erőforrásokat rejt, melyek felhasználásával uralmunk alá hajthatjuk testünk minden porcikáját, befolyásolhatjuk az anyagi világ törvényeit, vagy akár mások tudatát. Ezt az erőt Pszinek (Ψ) nevezzük. A Pszi olyan rejtett tudás, mely minden élő, gondolkodó elmében ott rejlik, s olykor még teljes képzetlenség esetén is megnyilvánul. A képzés folyamán a Ψ-alkalmazó feltérképezi ezeket az erőforrásokat, szigorú diszciplínákkal akaratát gyémántkeménységűre csiszolja, tudatalatti folyamatait átrendezi és tudata irányítása alá rendeli. A Ψ-alkalmazó agya úgy viszonyul egy képzetlen tudatához, mint egy csiszolt drágakő a hegymélyből kibányászotthoz.

A Pszi tudományát két egymástól teljesen független kaszt mesterei dolgozták ki.

A harcművészek által megteremtet **Slan-út** a maga nemében a Ψ-alkalmazás legmagasabb fokát jelenti - diszciplínái segítségével a harcművész olyan hatalmat nyer saját teste és tudata felett, mely már-már természetfelettinek tűnik.

A *kyr mágusok* a mágia alapelemének tekintették a Ψ-energiákat, kutatásaikat ezirányban tökéletesítették, s elérték, hogy a Ψ-erőt elméjük hatalmával közvetlenül Manává alakíthatták. A Ψ alkalmazásának ezt a módját **Kyr metódusnak** nevezik, s kizárólag a mágusoknak oktatják.

Pyarronban dolgozták ki a Pszi mindenki számára megtanulható fajtáját, mely segítségével önmagunk és mások felet is korlátozott befolyásra tehetünk szert. A **Pyarroni módszer** nem alkalmas sem Mana előállítására, és nem is olyan hatékony, mint a Slan út - ám nagy előnye, hogy rövidebb idő alatt elsajátítható, mint az előbbi kettő, és gyakorlatilag bármelyik kaszt számára elérhető.

PYARRONI MÓDSZER - ALAPFOK

Segítségével saját testünk és akaratunk felett nyerhetünk hatalmat, elménk köré asztrális, vagy mentális pajzsokat építhetünk.

Az alapfok alkalmazói az Általános Diszciplínák mindegyikét végrehajthatják, ám csak saját magukon. Elsajátításához elegendő két-három év, noha szükséges, hogy a tanuló Intelligenciája, Asztrálja és Akaratereje legalább 12 legyen.

PYARRONI MÓDSZER - MESTERFOK

A **Ψ-alkalmazás** azon foka, mely megengedi, hogy mások tudatára vagy fizikumára is hatást gyakoroljunk. A mesterfok ismerői képesek más Ψ-pajzsokat lebontani, és az Általános Diszciplínákat nem csak magukon, hanem másokon is végrehajthatják. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy ME dobásra jogosult - asztrálisra vagy mentálisra, attól függően, hogy a diszciplína a tudat melyik síkját támadja.

A mestrefok eléréséhez szükséges az *alapfok* ismerete, jó néhány év gyakorlat, és rövid képzés egy Ψ-mestertől (legalább *5.szintű mesterfokú Ψ-használó*).

KYR METÓDUS

Magában foglalja a Pyarroni módszer teljes - alap- és mesterfokú - tudását, diszciplínái segítségével az elme hatékonyabban védhető és támadható, mint a Pyarroni módszerrel. Tökéletesebb uralmat ad mások tudata és teste felett, mint bármely egyéb Ψ-alkalmazási eljárás. Legnagyobb erénye mégis az, hogy képes a Ψ-pontokat Mana-pontokká alakítani. A Kyr metódus diszciplínáit (Kyr Diszciplínák) csakis varázslóknak és mágusoknak oktatják. E tudást gondosan őrzik, így más kaszt tagjai soha nem juthatnak hozzá. Megértéséhez és elsajátításához legkevesebb hat, kemény tanulással töltött esztendő szükséges, meg olyan kézikönyvek, melyek ritka példányait biztos helyen rejtegetik. A pyarroni Fehér Páholy és az északi Doran beavatottjai századok óta dolgoznak újabbnál újabb diszciplínákon, ám ezeket csak a felsőkasztba tartozó mágusok számára teszik elérhetővé.

SLAN-ÚT

Niarei szerzetesek évezredes tapasztalatát, munkáját foglalták egységbe a Slan-út megalkotásakor. E Ψ-alkalmazás használói - kizárólag harc- és kardművészek - a testük és tudatuk feletti tökéletes uralmat valósították meg. Képesek végrehajtani bármit, ami a Pyarroni módszer része, ám saját diszciplínáikat (kevés kivétellel) csak önmagukra tudják vonatkoztatni. A Slan-út segítségével felépített Statikus Ψ-pajzs lebonthatatlan, csak megalkotója tudja megszüntetni. A Slan Diszciplínák megalkotása során nem törekedtek a mások felett gyakorolt ellenőrzés módszereinek tökéletesítésére - a Kyr metódus e téren felülmúlja -, s energiáit sem képes Manává alakítani. Mindettől függetlenül az elme és az akarat csiszoltságának magasiskolája, az önkontroll legtökéletesebb formája. Elsajátításához tíz-tizenkét esztendő szükséges, és egy Slan tanár útmutatásai. Egyszerű harc- vagy kardművész - aki nem tanítómester - képtelen továbbadni tudását, bármekkora hatalma legyen is a Ψ-energiák felett.

PSZI-PONT

A **Pszi-energia** mennyiségét Pszi-pontokban (Ψp) mérik. Azt, hogy egy Ψ-alkalmazó mennyi Ψp-ot képes elméje pihentetése nélkül egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, maximális Ψp-jainak (max.Ψp) száma mutatja meg. A max. Ψp tehát nem más, mint egy teljesen kipihent és feltöltődött tudat rendelkezésére álló Pszi energiák mennyisége. A maximális Ψp-ok száma a Ψ-alkalmazás szintjétől és módjától függ. Minél magasabb szintű Ψ-alkalmazó valaki, annál több maximális Ψp-tal rendelkezhet.

Az aktuális Ψp-ok száma arról tanúskodik, hogy a Pszi-alkalmazó max. Ψp-jaiból mennyit tud még felhasználni a következő pihenésig. Bármiféle Pszi-tevékenység - Ψ-pajzs emelése, Dinamikus Ψ-pajzs fenntartása, Ψ-ostrom folytatása, vagy akármely diszciplína alkalmazása - adott mennyiségű Ψ-energiát emészt fel, azaz bizonyos mennyiségű Ψp-ba kerül.

Egy teljesen pihent elme Pszi hatásfoka maximumán áll. Ha azonban elkezdi használni tudata energiáit, ezek lassan elfogynak. Amikor már minden Ψp-ját felhasználta, a Ψ-alkalmazónak pihennie kell, hogy elméje regenerálódjon, és ismét energiákkal teljen meg.



Leegyszerűsítve: képzeljük el az emberi agyat kehelynek. A benne tárolt bor a Pszi. Azt, hogy összesen mennyi bor (Ψp) fér a kehelybe, a max. Ψp-ok száma mutatja meg. Az aktuális Ψp-ok száma pedig arról tájékoztat, hogy éppen mennyi bor (Ψp) van a kehelyben.

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy különböző helyzetekben hogyan regenerálódik az elme.

Pszi I. táblázat

Tevékenység	1 Ψp visszanyeréséhez szükséges idő
Meditáció	2 perc
Alvás	10 perc
Pihenés (üldögélés)	20 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc
Utazás, ügetés vagy vágta	60 perc

Erőltetett menet, fárasztó utazás során Ψp nem nyerhető vissza.

Teljes pihenés után - ez csak olyan alvás segítségével érhető el, ami természetes ébredéssel ér véget - a Ψ-alkalmazó agyi energiái maximumára kerül (azaz efféle alvás után max. Ψp-ja lesz).

Ψ-ALKALMAZÁS SZINTJE

A **Ψ-alkalmazás** szintje arra utal, hogy az alkalmazó mennyire gyakorlott, milyen mértékben ura energiáinak. Minél tovább használja tudata különleges képességeit, annál könnyebben sikerül ez a továbbiakban, s annál több Ψp-t képes használni. A tanulás és gyakorlás persze nem hoz azonnal eredményt - időt kívánó feladat.

A Ψ-alkalmazás szintje egyidőben növekszik a karakter *Tapasztalati Szintjével.* Ez tehát azt jelenti, hogy amint valaki a következő Tapasztalati Szintre lép, magasabb Ψ-alkalmazói szintre is jut, feltéve, ha már megismerkedett ezzel a tudománnyal.

Amennyiben valaki nem rendelkezik Ψ-képzettséggel első Tapasztalati Szinten, akkor hiába lesz második szintű, nem képes automatikusan Ψ-t használni.

PÉLDÁUL:
Egy első Tapasztalati Szintű karakter, ha rendelkezik Ψ képzettséggel - akár, mert erre áldozta Képzettség Pontjait, akár, mert kasztja miatt automatikusan megkapta ezt a képzettséget - amikor második Tapasztalati Szintre lép, második szintű Ψ-alkalmazó lesz. Ha csak negyedik Tapasztalati Szinten tudta megszerezni a Ψ képzettséget, akkor negyedik Tapasztalati Szinten lesz *első szintű* Ψ-alkalmazó, ötödik Tapasztalati Szinten *második szintű* Ψ-alkalmazó, és így tovább.

Az előbbi kelyhes párhuzamot folytatva kiviláglik, hogy a Ψ-alkalmazás szintje nem más, mint a kehely nagysága. Minél magasabb szintű Ψ-alkalmazó valaki, annál több Ψp-t tud tárolni, azaz annál nagyobb lesz a kehely. Az, hogy a kelyhet mikor kapja meg, attól függ, hogy mikor szerzi meg a Ψ képzettséget.

A II.táblázat megmutatja, hogy miképpen alakul szintenként a Ψ-alkalmazók Ψp-jainak száma.

Pszi II. táblázat

Ψ-alkalmazás módja	Ψpontok 1.szinten	Minden további szinten
Pyarroni módszer		
—alapfok	4	+3
—mesterfok	5	+4
Slan-út	6	+5
Kyr metódus	7	+6

FIGYELEM!
Az a karakter aki a Pyarroni módszer alapfokán kezdte a Ψ-alkalmazást, és később szerezte meg a mesterfokot, nem veszíti el addig összegyűjtött Ψp-jait. A különbség csupán annyi, hogy miután mesterfokú Ψ-alkalmazó lett, a táblázat idevonatkozó szabályai szerint kapja további szintlépésekor a Ψp-jait.

MÁGIAELLENÁLLÁS

Mint már a fentiekből kiviláglott a mágia alapköve a Y. Ebből adódik, hogy az elmére irányuló mágikus támadások ellen Pszi-energiáink segítségével védekezhetünk.

Mielőtt azonban az elme védelmének tudatos felépítését bemutatnánk, szót kell ejteni, az úgynevezett Tudatalatti Mágiaellenállásról.

Minden értelmes, gondolkodó vagy lélekkel bíró lény képes arra, hogy tudatalatti ellenállást fejtsen ki a rá irányuló mágikus és Pszi hatásokkal szemben. Ezt nevezzük **Mágiaellenállásnak (ME)**. A **Tudatalatti ME (TME)**, a megtámadott személy pillanatnyi állapotától függetlenül is megszüntetheti a mágikus vagy Ψ támadást. Fontos tehát megjegyezni, hogy a ME tudalatti része minden esetben működik, akkor is ha valaki nem számít a támadásra, vagy alszik, sőt olyankor is, ha eszméletlen.

Az elmét ért támadásoknak kétféle módja lehet, így a TME is két részre bomlik.

Azokat a praktikákat, melyek a befolyásolni kívánt személy , indulatait, érzelmeit próbálják megváltoztatni, *asztrális támadásnak* nevezzük. Az efféle hatásokat, csak erős érzelmi megállapodottság, és gondosan kordában tartott indulatvilág képes legyőzni, ezért az asztrális *támadások* elleni TME az **Asztrál tíz feletti része.**

Azaz, ha valakit asztrális támadás ér, s elméjét nem védi semmiféle felépített védőpajzs vagy amulett, egyedül a TME-re támaszkodhat. Egy ilyen támadás sikerességét úgy határozzuk meg, hogy a megtámadott dob a *K10*-zel. A dobás eredményéhez hozzáadja a mágia vagy a Ψ-diszciplína erősségét. Ha az eredmény kevesebb (egyenlő), mint a megtámadott Asztráljának tíz feletti része, akkor a támadás si-

kertelen, vagyis a TME működött. Ha az eredmény nagyobb, mint az Asztrál tíz feletti része, akkor az asztrál támadás sikeresnek bizonyult, s az áldozat nem képes legyőzni a kiváltott hatást.

A közvetlenül az intellektust célzó, ártó módszereket *mentális támadásoknak* hívjuk. Ezek általában arra irányulnak, hogy átvegyék az áldozat elméje fölötti uralmat, saját akaratával ellentétes dolgok végrehajtására bírják, netán tudatába idegen gondlatokat ültessenek, melyek kényszere alatt nem képes reálisan, saját értékrendszere szerint dönteni. Ezeket az erőket csupán az elme Akaratereje képes legyőzni. Kézenfekvő, hogy a mentális támadásokkal szembeni TME az **Akaraterő tíz feletti része**.

Egy védtelenül hagyott elme mentális támadások elleni tudatalatti védelmét ugyanúgy számoljuk ki, mint az asztrális TME-t, azzal a különbséggel, hogy az Asztrál helyett az Akaraterő tíz feletti részét vesszük alapul. Ha a dobás (*K10*) és a hatás erősségének összeadott eredménye kisebb (egyenlő), mint az Akaraterőből számított TME, akkor az áldozat sikeresen ellenállt. Ha nem... az istenek legyenek hozzá irgalmasak!

Aki csak teheti megpróbálja felvértezni elméjét eféle merényletek ellen. Erre két különböző mód nyílik. Tudatát övezheti **Ψ-pajzsokkal** - ennek módozatait az alább következő Általános Diszciplínáknál tárgyaljuk -, vagy használhat különféle **Óvó Amuletteket** (lásd *Amulettek)*. E módszerek ráépülnek a TME-ra (hozzáadódnak), s olykor teljesen lehetetlenné teszik a tudat befolyásolását. Nem szabad azonban vakon megbíznunk ezekben sem, hiszen egy kellően felerősített mágia, vagy Ψ-diszciplína keresztülhatolhat a legerősebb pajzson, a legfortélyosabban elkészített amuletten is.

A fentiek fényében elmondhatjuk, hogy az elme teljes védelmét, azaz a valós ME-t a következő módon számíthatjuk ki.

Asztrális támadások esetén:

A karakter *Asztrál* képességének tíz feletti részéhez hozzáadjuk a *Statikus Asztrál Pajzs* erősségét (lásd *Általános Diszciplínák, Statikus Pajzs*), valamint a *Dinamikus Asztrál Pajzs* erősségét (lásd *Általános Diszciplínák, Dinamikus Pajzs*) és az *Asztrált Óvó Amulettek* erősségét (lásd *Amulettek*). Az így kapott szám lesz a **Teljes Asztrális ME**.

Egy *asztrális támadás* sikerességét ugyanúgy kapjuk meg, mint ahogyan a TME-nél leírtuk: a megtámadott dob K10-zel, a dobás eredményéhez hozzáadja a támadás erősségét, és ha az így kapott eredmény kisebb (egyenlő), mint a megtámadott **Teljes Asztrális ME**-a, akkor a támadás sikertelen.

Mentális támadások esetén:

A karakter az *Akaraterő* tíz feletti részéhez hozzáadjuk a *Statikus Mentál Pajzs* (lásd *Általános Diszciplínák, Statikus Pajzs*), valamint a *Dinamikus Mentál Pajzs* erősségét (lásd *Általános Diszciplínák, Dinamikus Pajzs*), és a *Mentált Óvó Amulettek* erősségét (lásd *Amulettek*). Az így kapott érték a **Teljes Mentális ME**.

Egy mentális támadás sikerességét a fentiek szerint határozzuk meg, csupán a **Teljes Mentális ME**-t kell alapul vennünk.

FIGYELEM!
Tudatalatti Mágiellenállást csak akkor kell dobnia a megtámadottnak, ha semmilyen tudatos védelem (Statikus, Dinamikus Pajzs vagy Amulett) nem óvja. Minden egyéb esetben ki kell számolni a működő teljes ME-t, és azt kell figyelembe venni.

Olykor az asztrális vagy mentális hatások jószándékkal próbálják befolyásolni az elmét. Hiába tudja ezt a karakter, s hiába győzték meg arról, hogy a mágia vagy Ψ-diszciplína segít rajta, a TME mégis működik. Tehát még a karakter teljes beleegyezése esetén sem bizonyos, hogy a hatás létrejön. Ráadásul működik a Statikus Pajzs is (amennyiben van), hacsak a leírtak szerint (lásd *Általános Diszciplínák, Statikus Pajzs*) előtte meg nem szüntették.

A karakter csak annyiban segítheti a számára kedvezőnek ítélt mágia vagy Ψ-diszciplína hatásának létrejöttét, hogy Dinamikus Pajzsát 0 erősségűre csökkenti.

Mindazon varázslatok és Ψ-diszciplínák, melyeket a mágiahasználó vagy Ψ-alkalmazó önmagán akar végrehajtani, a tudaton belül jönnek létre, így ezek ellen sem Tudatalatti Mágiallenállást, sem Teljes Mágiaellenállást nem kell dobni: a kívánt eredmény mindenképpen megszületik.

DISZCIPLÍNÁK

A **diszciplínák** azok a gyakorlatok, módszerek, amelyek segítségével a Ψ-alkalmazó energiát használni tudja. Minden iskola különböző formákat talált ki egy-egy általuk kívánatosnak vélt hatás elérésére. A diszciplínák nem igényelnek mást, mint nagyfokú koncentrációt (ez mindegyikre igaz), a különbség annyi, hogy mire, milyen módon koncentrál a Ψ-alkalmazó. Egy Telekinézis alkalmazásánál, a karakter kiüríti elméjét, felvillantja benne az emelkedő tárgy képét. Ez a legalapvetőbb fajtája a Ψ-koncentrációnak. A Slan-út és a Kyr metódus alkalmazói gyakran bonyolult mintázatokat vagy szimbólumokat idéznek fel - zavaró gondolatoktól megtisztított - tudatukban. A Ψ-alkalmazás szintjétől függ hogy ezt milyen gyorsan és hatékonyan képesek végrehajtani. Minél kevesebb energiát emészt fel a koncentráció, annál hatékonyabban képesek a maradék energiát a diszciplínák végrehajtására fordítani, így érthető, hogy több Ψp-ot tudnak elméjük rendelkezésére bocsátani. Ezért lesz szintenként (ahogy gyakorlottságuk növekszik) több Ψp-juk.

A diszciplínákhoz olykor nem elég a pillanatnyi koncentráció, néha a tökéletes tudatállapot megteremtéséhez meditálni kell. A *meditációhoz* azonban nem szükséges mozdulatlanul a földre kuporodni, elég a tudatosságot igénylő cselekedetekkel felhagyni. Az igazi meditációs pózok - iskolánként és mesterenként különböznek - persze tökéletesebb eredményt hoznak, de nem kötelezőek. Meditációs állapotban csak egy legalább 5.szintű harc- vagy kardművész képes harcolni, ám ő is csak Védekező Harcot folytathat.

A harc- és kardművészek a 11. szintet elérve már képesek meditáció közben harcolni, ám ez a Chi-harcra (lásd *Slan-út, Chi-harc*) nem vonatkozik. Más kasztok tagjai meditáció közben semmiféle harcot nem folytathatnak.

Több Pszi-diszciplína egyidejű alkalmazása csak akkor lehetséges, ha az elsőként használt fenntartása nem igényel Pszi használatot kizáró erős koncentrációt. Pl.: Belső időben alkalmazható más diszciplína, míg Chi-harc közben nem. Itt meg kell jegyeznünk, hogy ennek a két diszciplínának az egyidejű alkalmazására semmilyen kombinációban és semmiféle körülmények között nincs mód.

Minden Pszi-diszciplína hatékony alkalmazásához (amennyiben az egy másik lényre hat, nem magára a Pszi-alkalmazóra) tisztán látnia kell az áldozatott (arcvonások felismerhetőek legyenek). Ez a gyakorlatban szabad szemmel, segédeszközök nélkül, jó látási viszonyok és nappali megvilágítás mellett *100* lábnyit jelent.

ÁLTALÁNOS DISZCIPLÍNÁK

Az **Általános** Diszciplínákat minden Ψ-alkalmazó képes használni, függetlenül attól, hogy az alkalmazás mely módjában járatos. A Pyarroni módszer alapfokú alkalmazói, bármely szinten legyenek is, diszciplínákat csak saját magukon képesek végrehajtani. A mesterfokot elérve a diszciplínák hatását másokra is kiterjeszthetik. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy, a Mágiaellenállásról szóló részben leírt mód szerint ME dobásra jogosult. A Slanút és Kyr metódus használói az Általános Diszciplínák kapcsán már az első szinten is mesterfokú alkalmazónak minősülnek.

Azon *diszciplínák*, melyek neve után nincs zárójelben egy újabb név, csak alapfokon használhatók.

A *diszciplína neve* mellett feltüntetett zárójeles név, a diszciplína mesterfokon történő felhasználására vonatkozik, azaz, ha hatását másokra akarjuk kiterjeszteni, még mire használható.

PÉLDÁUL:

A Fájdalomcsillapítás *alapfokon* csak önmagunkra működik. (Működne elméletben a Kínokozás is, de valószínűtlen, hogy valaki ilyesmire használná a diszciplínát.) *Mesterfokon* már nem csak a saját Fp-inket tudjuk visszaadni, de bármelyik társunkon is segíthetünk. Mi több a Kínokozással árthatunk ellenfelünknek, azaz mesterfokon a diszciplína bárkin oda-vissza végrehajtható.

A **Ψp** azt mutatja, hogy a diszciplína végre hajtása mennyi Ψp-ba kerül. (Ennyit kell levonni az aktuális Ψp-okból.) Ha nincs meghatározva, úgy a diszciplína nem fogyaszt Ψp-ot, ám legalább 1 Ψp-tal kell hozzá rendelkezni.

Az **ME** arról tájékoztat, hogy a diszciplína a tudat mely részére hat, tehát asztrális vagy mentális támadásnak minősül-e.

A meditáció ideje megmondja, hogy a diszciplína végrehajtása mennyi időbe kerül.

Az **Időtartam** arról árulkodik, hogy a diszciplína hatása mennyi ideig tart. Amennyiben nincs meghatározott időtartam, úgy a diszciplína a pillanatnyi hatás kifejtése után megszűnik működni.

Az **Erősség** azt mutatja, hogy a diszciplína milyen erős asztrális vagy mentális támadásnak minősül. Az Általános Diszciplínák mindegyike 6 erősségű.

Emlékfelidézés (Emlékek Felidézése)

Ψp: 1 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartama: 3 év vagy 10 kör, és lásd a leírást!

A diszciplína helyszínek, szövegek, vagy események megjegyzésében, illetve régi - egyébként már elfelejtett - események felidézésében nyújt segítséget. Ha a Ψ-alkalmazó szeretne valamit úgy az elméjébe vésni, hogy arra később - minden részletében - visszaemlékezzen, akkor rövid (két körig tartó) meditációval mintegy beleégeti a kívánt dolgot az agyába. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés (vagy diszciplína alkalmazása) nélkül felidézhető. Az emlék három év után ugyanúgy halványodni kezd, mint egy nem efféle beégetéssel szerzett kép.

Ha a Ψ-alkalmazó olyan emléket kíván felidézni, melyet nem a fent említett módon tárol az agyában, akkor a diszciplína használatásval erre is mód nyílik. Az így felidézett emlék 10 körig tökéletesen éles lesz, ám utána semmivé válik, s csak a diszciplína újbóli alkalmazásával kerül elő megint.

Mesterfokú alkalmazás esetén nem csak saját magunkban idézhetünk fel emléket, hanem másokban is.

Ébredés (Ébresztés)

Ψp: -
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: -

A Ψ-alkalmazó képes beprogramozni magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyásolás nélkül felébredjen. Az önszugesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő mulva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek az álom alatt is működnek - noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmenkívül hagyja - a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakasszó, az Éjközép teljes sötétje, lova ideges horakantása, stb.

A diszciplína nem működik, ha a karakter elájult, kábítószeres álomba merült, vagy valamely mentális támads hatására kapcsolt ki tudata. Az alkalmazáshoz legalább egy Ψp-tal kell rendelkeznie.

Érzékélesítés (Tompítás és Megzavarás)

Ψp: érzékszervenként 2 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartama: 1 kör

A Pszi-energiák lehetőséget nyújtanak arra, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv hatásfokát növeljük vagy csökkentsük. A diszciplína arra ad módot, hogy a látást,

hallást, szaglást, tapintást és ízlelést akaratunk szerint befolyásoljuk.

A *Látás* befolyásolásával nemcsak élesíthetjük a szemet (esetleg elhomályosíthatjuk), hanem lehetőségünk nyílik a Megzavarására is. A látás élesítésével maximum megkétszereződik a látótávolság, tompításával azonban vakság is okozható.

Megzavarás esetén a szem nem tud kellőképpen fókuszálni, így felléphet kettőslátás, esetleg a távolság, vagy egy közeledő tárgy, lény sebességének felmérése okozhat problémát. A valóságtól való eltérés 10% és 60% között mozoghat. (Kiszámítása: 1K6, majd az eredmény megszorzandó 10-zel.)

A *Hallás* élesítése kétszeresére növeli a hallótávolságot, míg tompítása akár süketséghez is vezethet.

Megzavarásakor a hangok távolságát, esetleg irányát véti el a befolyásolt lény. Az eltrés és a kiszámítás módja megegyezik a Látás befolyásolásnál leírtakkal.

A *Szaglás*, a *Tapintás* és az *Ízlelés* felerősítése megkétszerezi ezen érzékszervek hatásfokát, tompításuk az érzékszervek teljes kikapcsolásával is járhat. Megzavarásukkal elérhetjük, hogy más szag, anyagi minőség (esetleg hőmérséklet), vagy íz érződjék. A Megzavarás mértékének eldöntése a Kalandmester feladata.

FIGYELEM!

A discziplína nem alkamas arra, hogy bármely érzékszerv befolyásolásával valós kárt okozzon. Pl.: Nem lehet a hőérzetet annyira fokozni, ami már Fp vesztéssel jár.

A discziplína végrehajtása érzékszervenként 2 Ψp-ba kerül, és hatását 1 körig fejti ki. 4 Ψp-ért két érzékszervet lehet befolyásolni 1 körig, vagy egy érzékszervet 2 körig, stb.

Fájdalomcsillapítás (Kínokozás)

Ψp: 1 Ψp/Fp
ME: asztrál
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: végleges

A discziplína segítségével az agy fájdalomközpontjára gyakorolhatunk hatást. Lehetőség nyílik fájdalomérzet tompítsára vagy keltésére. Miután nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő Pontokra nincs befolyással. Csak Fp-ot adhatunk vissza, vagy vehetünk el. A Fp-ok teljes elvonásával - 0 Fp-ra kínzás - elérhetjük, hogy az áldozat elájuljon, ám igazi seb ekkor sem keletkezik rajta. Maximum Fp fölé sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk, bármenynyi Ψp-ot is áldoznánk rá. Asztráltesttel nem rendelkező lényekre a discziplína hatástalan.

Hatodik Érzék

Ψp: 5 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: 60 kör

A Hatodik Érzék az agy azon különleges képességeit használja fel, mely lehetővé teszi, hogy, az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve mgérezze a közeljövőben beköetkező történések irányát.

A discziplína alkalmazója megérzésekhez juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek.

Rossz előérzetet kelt minden olyan történés, mely ártalmas lehet, vagy gonosz szándékkal cselekedték.

Jó előérzethez juthat a discziplína alkalmazója, ha az időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak.

A Hatodik Érzéknek két alkalmazási módja lehetséges. Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipitkus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a discziplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik valamilyen módon a biztonságára törnek a discziplína időtartama alatt, akkor a karaktert Rossz Előérzet fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami vár rá. Belépve a barlangba fokozódik Rossz Előérzete - ahogy az időben közeledik az ártalmas esemény -, majd a baj közvetlen megtörténte előtt egy pillanattal megérzi irányát is. Ha ez egy támadás volt, már nem érte a discziplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben az ellenséges akció nem minősül Meglepetésnek.

A Hatodik Érzék másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy egy általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a discziplína alkalmzása után megkérdezheti Kalandmesterét, hogy milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás sosincs. Jellemző helyzet, mikor a karakter egy sírt kíván kibontani. Végrehajtja a discziplínát, s megkérdezi Kalandmesterét érzeteiről. Ha a sírban élőhalott fekszik, a karakternek Rossz Előérzetei támadnak. Ha a sírban semmi sincs (legfeljebb egy porladó tetem), vagy a koporsó méllyén kincs hever, a karakterben Jó Előérzetek ébrednek.

A discziplína 5 Ψp-ért 60 körig (azaz 10 percig) engedi efféle korlátozott módon a jövő titkainak felfedését. 10 Ψp felhasználásával az időtartam megduplázódik, stb.

A Hatodik Érzék csak alapfokon működik, mesterfoka nincs.

Képességjavítás (Rontás)

Ψp: lásd a leírást!
ME: asztrál
A meditáció ideje: 2 kör
Időtartam: 6 kör

Olykor - különleges vészhelyzetekben - az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár, ág nélküli fa törzsén, s miután a veszély elmult, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemász-

ni sem tud magától. Ez jellemző példája a Ψ akaratlan megnyilvánulásának., hiszen ilyenkor az agy szabadít fel a testben olyan erőforrásokat, melyek egyébként nem hozzáférhetőek.

A diszciplína ugyanezt képes végrehajtani, természetesen a tudat teljes irányítása alatt. A Ψ-erők segítségével a fizikai képességek - a Szépség kivételével - megváltoztathatóak. A változtatás időleges, s a diszciplína hatásának elmúltával visszatérnek az eredeti értékek. Ugyanakkor lehetetlent nem szabad elvárnunk a Ψ-től sem: egyik képességünket sem emelhetjük 20 fölé.

FIGYELEM!
Bármely képesség nullára - vagy nulla alá - csökkentése azonnali halálhoz vezet.

A Képességjavítás az egyik legkedveltebb Általános Diszciplína. Gyakorta használják a Méregellenállás - az Egészség tíz feletti része - megnövelésére. Valójában igen hasznos minden olyan esetben, amikor Képességpróbára kényszerülünk, hiszen az adott pillanatban valóban erősebbek, gyorsabbak, egészségesebbek vagy ügyesebbek leszünk. Nem szabad elfelejteni, hogy ha harc folyamán megnöveljük Egészségünket - és egy csapást csak az így nyert Ép-okkal éltünk túl -, amint a diszciplína hatása elmúlik, a nyert Ép-k is semmivé lesznek, s ebbe akár bele is halhatunk.

Ha Rontással az ellenfelünk Egészségét annyira lecsökkentettük, hogy ettől elveszíti maradék Ép-jait, akkor meghal. Hiába jönnek vissza az Ép-ok a diszciplína hatásának megszűntével, a lélek nem költözik vissza a halott testbe.

+/- módosítás az eredeti képességhez képest	1	2	3	4	5	6
szükséges Ψp	1	2	4	8	16	32

A táblázatban feltüntetett Ψp értékek a diszciplína alap időtartamára (6 kör) vonatkoznak. A felhasznált Ψp-ok megduplázásával a hatás időtartamának megduplázását érhetjük el, megtriplázásával a hatás ideje megháromszorozódik, és így tovább.

Roham (Megfékezés)

Ψp: 1 Ψp = +2 TÉ
ME: asztrál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 támadás

A diszciplína alkalmazója egyetlen csapásra összpontosítva, teste és elméje minden tartalékát kiadja egy lerohanásszerű támadásban. Az alkalmazó mély, torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a rohamot.

A diszciplína felemészti az alkalmazó összes aktuális Ψp-ját, beleértve a Dinamikus Pajzsban tároltakat is. Ez azt jelenti, hogy a támadó kénytelen felhasználni minden Ψp-ot, amivel rendelkezik, s az ebből nyert energia hozzáadódik a Támadó Értékéhez. 1 Ψp +2 TÉ-t jelent. (Azaz 5 Ψp felhasználása esetén +10 van a TÉ-n.)

Amennyiben az ellenfél nem ugyanazt a diszciplínát alkalmazza, a kezdeményezés automatikusan a *Roham* alkalmazóját illeti, kezdeményező dobás nélkül.

Megfékezés esetén a diszciplína végrehajtója ezzel a móddszerrel megakasztja, megzavarja támadóját, az elveszíti a kezdeményezést és a fenti módon kiszámított érték levonódik a Támadó Értékéből.

Ez a diszciplína olykor igen hasznos lehet, ám nem szabad figyelmen kívül hagyni veszélyét: agyunk feltöltődéséig képtelenek leszünk bármiféle Ψ-alkalmazásra és elménket is csak a Statikus Pajzs védi.

Telekinézis

Ψp: 2 Ψp/1 kg
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

Agyi energiáink segítségével kisebb tárgyakat mozgathatunk látótávolságon belül. Elfordíthatunk a zárban egy kulcsot, a tőlünk távol heverő fegyvert magunkhoz húzhatjuk, vagy észrevétlenül elcsenhetünk az ékszerészműhelyből némi drágaságot. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk, vagy valami eltakarja a tárgyat, az mozdulatlann válik, esetleg - ha a levegőben volt - lepotytyan. A Telekinézis csak lassú mozgatásra alkalmas - egy futó ember sebességénél nagyobbat nem érhetünk el vele - ezért ilyen módon fegyvert dobni, vagy sebesülést okozni szinte lehetetlen.

A diszciplína kifejti hatását mágikus tárgyakra is.

2 Ψp felhasználásával 1 kg súlyú tárgy mozgatható 1 körig, 4 Ψp rááldozásával mozgathatunk 1 kg-os tárgyat 2 körig, vagy 2 kg-ot 1 körig, stb.

Telepátia (Gondolatátvitel)

Ψp: lásd a leírást!
ME: mentál
A meditáció ideje: 3 kör
Időtartam: lásd a leírást!

Az egyik legősibb alkalmazás, más néven Gondolatátvitel. Az Általános Diszciplínák azon kivétele, mely igazán csak mesterfokon használható. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni, vagy a Ψ-alkalmazó által felidézett képeket közölni. A Telepátia csak Ψ képzettséggel rendelkezők között működik. Alapfokon az alkalmazó nem tud beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzá intézet gondolati üzenetet képes venni.

A diszciplína mesterfokú alkalmazása ad módot arrra, hogy a Gondolatátvitelt megindítsa, és - két mesterfokú alkalmazó esetében - válaszoljon a kérdésekre.

A Telepátia alkalmazásához a Gondolatátvitel megkezdőjének tökéletesen ismernie kell a gondolatokat fogadó személyt - ebben az esetben a távolság nem számít -, vagy látnia kell azt.

Amennyiben a Telepátiában résztvevők látják egymást,

csupán 2 Ψp-ba kerül az 1 körig tartó godolatátvitel. Ha nem látják egymást 1 szegmensenként kerül 1 Ψp-ba. A Ψp-ok növelésével egyenlő arányban növelhető a diszciplína időtartama is.

Egyszerre legfeljebb két elme kapcsolható össze Telepátiával, tehát a gondolati úton történő beszélgetésbe nem lehet harmadik részről sem beleszólni, sem azt lehallgatni.

Az egyetlen olyan diszciplína, mely megtalálja a módját, hogy átszivárogjon a Statikus Pajzson, noha a Dinamikus Pajzs ezt is feltartóztatja. Ha egy efféle pajzsot viselőnek küldenek Telepátiával üzenetet, az csak azt fogja érzékelni, hogy kapcsolatot keresnek vele. Amennyiben fogadni kívánja az üzenetet 1 szegmenses koncentrációval át kell rendeznie Dinamikus Pajzsát, és a kapcsolat létrejöhet. A Dinamikus Pajzsot nem kell megszüntetnie, elméje nem válik védtelenné a Gondolatátvitel időtartamára. A Telepátia megvalósulásakor a fogadó nem rést nyit a tudatát óvó pajzson, hanem átrendezi azt, ezért nincs arra mód, hogy a kapcsolat megszületésének pillanatában valaki - akár a Gondolatátvitel kezdeményezője - egy másik, ügyes diszciplína hatásával kedveskedjen az üzenetet fogadónak.

A Telepátia mindíg csak annak a Ψ-alkalmazónak kerül Ψp-jába, aki a gondolati közlést kezdeményezte.

Testhőmérséklet Növelés (Hűtés)

Ψp: 5 fokonként 1 Ψp
ME: mentál
A meditáció ideje: 6 kör
Időtartam: 1 óra

A diszciplína alkalmazója képes saját - mesterfokon más - testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszárítani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül. Minden felhasznált Ψp 5 fokkal képes megváltoztatni a testhőmérsékletet.

Az ötven fok fölé emelt testhő hat kör után ájulást eredményez, hosszabb távon halállal jár. A húsz fokra csökkentett hőmérséklet Tetszhalálhoz vezet - ilyen formán még egy felkészületlen szervezet is képes életben maradni néhány hónapig -, a húsz fok alá csökkentett testhő maradandó egészségkárosodással jár, míg a negyedórát meghaladó öt fok alatti állapot visszafordíthatatlan folyamatot indít el a szervezetben, és az áldozat meghal.

A diszciplína lehetőséget ad arra, hogy 1 Ψp-ért 5 fokkal eltérő hőmérsékletet 1 óráig fenntartsa, 2 Ψp-ért az 5 fokos befolyásolást két óráig, vagy a 10 fokos változtatást 1 órán keresztül biztosítsa, stb.

Ψ-lökés

Ψp: 1 Ψp/1 kg
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: -

Más néven *Energialökés.* A mágiához legközelebb álló, alapvető diszciplína. Használata során a Ψ-alkalmazó kis mennyiségű mágikus energiát gyűjt magába, ám mivel tárolására nem készíti fel a módszer, azonnal ki is áramlik belőle. A *Ψ-lökés* irányítható, gyenge szél fuvallat formájában nyilvánul meg. Taszító ereje felhsznált Ψp-onként 1 kg. Apróbb dolgok felborítására, arrébb lökésére szokták használni, olykor - kellő erővel alkalmazva - tárgyak vagy emberek egyensúlyi helyzetét lehet megszüntetni vele.

Statikus Ψ-pajzs

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 90 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A *Ψ-pajzsok* hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és Pszi befolyások ellen. A Ψ-alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudati támadások fennakadhatnak. A *Statikus Pajzs* egyfajta állandó védelem, ami mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti, vagy valaki le nem Rombolja.

A Statikus Pajzs erőssége annyi, ahány Ψp-ból építették. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs erősségét hozzáadjuk a Tudalatti Mágiaellenálláshoz és így dobjuk a ME-t. Két különböző Statikus Pajzs létezik: *asztrális* és *mentális.* Az Asztrális Pajzs az asztrális támadások ME-ához adódik hozzá, míg a Mentális Pajzs a mentális ME-hoz.

A Statikus Pajzs, miután felépült, többé nem befolyásolható: Ψp-okat sem hozzáadni, sem elvonni nem lehetséges. Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ-alkalmazó alszik, eszméletlen, vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hiszen immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb kilencven körön át tartó meditációval lehet, vagy Ψ-ostrommal (lásd Általános Diszciplínák, Ψ-ostrom).

A Statikus Pajzshoz felhasznált Ψp-ok a későbbiekben nem számítanak bele az aktuális Ψp-ok számába. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazó megteheti, hogy egy békés napon az összes Ψp-ját Statikus Pajzsok emelésére fordítja, majd pihenés után ismét maximális Ψp-jaira támaszkodhat - noha tudatát már védi(k) a Statikus Pajzs(ok). Minden elme köré legfeljebb egy asztrális és egy mentális Statikus Pajzs építhető.

Statikus Ψ-pajzs, mesterfokú alkalamzással bárki elméje köré (nemcsak ember, de lélekkel rendelkező állat) építhető, ám a más elméje köré épített pajzs, akárki építette is (harcművész, kardművész vagy varázsló), bárki által alkalmazott Ψ-ostrommal lerombolható.

Dinamikus Ψ-pajzs

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 30 kör; lásd még a leírást!
Időtartam: végleges; lásd még a leírást!

A Statikus Pajzsokra építhető egyetlen újabb védelmi réteg, az úgynevezett *Dinamikus Pajzs.* A 30 körig tartó meditáció után a Dinamikus Pajzs megmarad mindaddig, míg az alkalmazó meg nem szünteti, vagy Ψ-ostrommal le nem bont-

ják. Felépítése után - ellentétben a Statikus Pajzzsal - bármikor további Ψp-ok adhatók hozzá (azaz erősíthető), vagy vonhatók el belőle. Ez minden alkalommal 1 körig tartó, rövid, meditatív koncentrációt igényel. Erőssége minden esetben megegyezik az éppen benne tárolt Ψp-ok mennyiségével, ám az aktuális Ψp-ok számánál sosem lehet több. A Dinamikus Pajzsokban tartott Ψp-ok beleszámítanak a karakter aktuális Ψp-jaiba, azaz az asztrális és mentális Dinamikus Pajzsokban működő Ψp-ok és a diszciplínákra felhasználható pontok összessége a karakter max. Ψp-ja.

Fenntartása folytonos, gyenge koncentrációt igényel, amire a Ψ-alkalmazó szinte bármely esetben képes - kivéve, ha alszik, eszméletelen vagy bármely egyéb okból öntudatlan. Ha az elmét valamilyen erős sokk éri, akárcsak egy pillanatra is, vagy a tudatot megbénítják, a Dinamikus Pajzs azonnal lebomlik.

A Dinamikus Pajzsnak éppen úgy két fajtája létezik, mint a Statikusnak (asztrális és mentális), és erőssége is éppen úgy adódik hozzá a ME-hoz. Előnye a Statikus Pajzshoz képest, hogy a benne tárolt Ψ-energia bármikor hozzáférhető, s felhasználható egyéb diszciplínák alkalmazásához vagy Ψ-ostrom folytatásához. Hátránya, hogy a Dinamikus Pajzs lebontásával a támadó nemcsak közelebb jutott az elméhez, hanem az alkalmazót a diszciplínákra felhasználható Ψp-jai nagyrészétől (a Dinamikus Pajzsban tároltaktól) is megfosztotta.

Dinamikus Pajzs más elméje köré nem építhető.

Ψ-ostrom

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: -

A tudat védelmére felépített Ψ-pajzsok megsemmisítésére szolgáló diszciplína, mely csak mesterfokon alkalmazható. Két különböző típusa létezik: a *Ψ-rombolás* és *Ψ-bontás*.

Ψ-rombolással a Statikus pajzsokat lehet megszüntetni. A Statikus Pajzsok nem bonthatók Ψp-onként - egyszerre kell lerombolni őket. Ez a következőképp történik:

A diszciplína alkalmazója meghatározza, hogy a Ψ-romboláshoz hány Ψp-ot kíván felhasználni. Ennyi lesz a Rombolás erősítése. Ha ez nagyobb (egyenlő), mint a Statikus Pajzs erősítése, akkor a Statikus Pajzs megszűnik, s a pajzshoz felhasznált energia semmivé válik. Amennyiben a Ψ-romboláshoz valaki kevesebb Ψp-ot használ, mint amenyiből a Statikus Pajzsot felépítették (legyen az asztrális vagy mentális), akkor a pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz felhasznált Ψp-ok elvesznek. A Ψ-rombolás nem árt a Dinamikus Pajzsoknak.

A Dinamikus Pajzsok kiiktatására a *Ψ-bontás* szolgál. Segítségével akár Ψp-onként is bontható a dinamikus Pajzs. Ilyenkor a Bontáshoz használt Ψp-ok mennyiségével megegyező Ψp bomlik le a Dinamikus Pajzsból. Ψ-bontással nem támadható a Statikus Pajzs.

Egy 10 Ψp erősségű Statikus Pajzs, csak egy legalább 10 Ψp erősségű (vagy nagyobb) Ψ-rombolással semmisíthető meg. Ekkor a pajzs viselője (a pajzs építéséhez felhasznált, ám *az aktuális* Ψp-*jaiba* nem beleszámító) és a Rombolás alkalmazója (a Romboláshoz felhasznált) Ψp-jait is elveszíti. Ha a Romboláshoz kevesebb, mint 10 Ψp-ot használtak, a Statikus Pajzs teljes erősítéssel megmarad, míg a Romboláshoz igénybe vett Ψp-ok elvesznek.

Egy 10 Ψp nagyságú Dinamikus Pajzs lebontható 1, 2 vagy 3 Ψp-onként, de felhasználható egyszerre 10 vagy több Ψp is. A Dinamikus Pajzs mindig elveszít annyit az erősségéből, ahány Ψp erősségű a Bontás. Persze, ha már nincs pajzs, a Romboláshoz vagy Bontáshoz felhasznált Ψp-ok elvesznek, hiszen ugyanúgy levonódnak az aktuális Ψp-ok számából, mintha lett volna pajzs.

A Ψ alapfokú alkalmazói nem érzékelik, ha egy elmét pajzsok védenek. Mesterfokon már gyenge (Ψp-ot nem igénylő) koncentrációval megállapítható, ha a tudatot övezi valamiféle védelem. Azt azonban, hogy Statikus vagy Dinamikus Pajzsok működnek, csak a Kyr metódus alkalmazói tudhatják (lásd *Kyr Diszciplínák, Auraérzékelés*).

A Ψ-ostrom folytatója következtethet a pajzsok típusaira, hiszen pontosan érzékeli, ha az Ostrom valamely fajtája sikerrel jár, vagy a felhasznált energiák nem ütköznek ellenállásba.

Slan Diszciplínák

A **Slan-út** mesterei által kidolgozott, csak harc- és kardművészek (a kivételt lásd Kasztok, Fejvadász) által alkalmazható módszereket Slan Diszciplínáknak nevezik. A Slan Pszi-fejlesztésének célja mindig is az egyén, az alkalmazó volt, így az összes Slan Diszciplína a használat során alapfokú alkalmazásnak minősül, azaz hatását csak a Ψ-alkalmazóra fejti ki. (Ez alól is akad ugyan egy-két kivétel, de az nem számottevő.)

A harcművészek a Ψ-t az önmaguk tökéletesítéséhez vezető útnak, sokszor titkos tudománynak tartják. Az elsajátításához szükséges útmutatások, módozatok nincsenek könyvekben leírva, mesterről tanítványra szállnak. A Slan Pszi tanítása nehéz, számtalan veszélytől terhes. Az egyes diszciplínák helytelen alkalmazása - ilyen például az aranyharang - végzetes következményekkel is járhat.

A **Slan Pszi** a *harcművészet* alapja és *lelke*. Mind a pusztakezes harcot, mind a vívást megtanulhatja bárki - akár egy harc- vagy kardművész útmutatásai alapján is. Ám az igazi hatalom, az igazi tudás, ami a Slan-eket egy jól verekedő gladiátor, vagy a híres erigowi vívók fölé helyezi, a Slan Pszi. Éppen ezért nem várható el, hogy egy Slan effajta tudását megossza bárkivel.

Azt azonban le kell szögeznünk, hogy mindazok, akik maradéktalanul képesek a Slan-út alkalmazására - bármilyen kasztúak legyenek is - Slan-nek, azaz harcművésznek minősülnek.

Mindazonáltal Ynev történelmében legfeljebb egy tucat olyan esetet jegyeztek fel, amikor egy nem harc- vagy kardművész kasztú embert megtanítottak volna a Slan-út alkalmazására. Ilyen kegyben részesült Shilen da Ranka, az ereni embervadász klán nagymestere, aki a III. Toroni Hadjárat alatt kis híján az életét áldozta a Tiadlani Dorcha védelmében, és Mogorva Chei, Yllinor királya.

A Slan Ψ-t csak emberek képesek megtanulni, és a félelfek, akiknek tudati sémája az emberével egyezik.

A Slan Pszi erősítése, akárcsak az Általános Diszciplínáké alapban 6. A diszciplínák elején található rövidítések értelmezését lásd az Általános Diszciplínák alfejezetben!

Aranyharang

Ψp: 1 Ψp/1 SFÉ
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör és lásd a leírást!

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét élő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és Ψ-energiáinak erős kiságárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebzés Felfogó Értéket ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél - az így nyert SFÉ megegyezik a felhasznált Ψp-ok számával. A diszciplína az egyik legnehezebben elsajátítható, és legveszedelmesebb Ψ-alakalmazási módszer. Éppen ezért az alkalmazó nem használhatja korlátlanul: maximális mértéke megegyezik az alkalmazó Tapasztalati Szintjével. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Aranyharang SFÉ-je sosem lehet nagyobb a diszciplínát használó Tapasztalati Szintjénél (azaz egy 4.szintű Slan legfeljebb 4-es SFÉ-jű Aranyharangot képes csinálni).

Az Időtartam sem növelhető a végtelenségig, ha ugyanis valaki túllépi a 3 kör/TSZ határt, akkor az Állóképessége ideiglenesen csökken annyival, amennyivel túllépte. A csökkenés ideje annyi lesz, amennyi ideig a diszciplína hatása alatt állt. Ha egy első szintű harcművész 6 körig alkalmazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő 6 körre -3 járul az Állóképességéhez.

1 Ψp-ért 1-es SFÉ nyerhető kétkörre, 2 Ψp-ért 2-es SFÉ 2 körre, vagy 1-es SFÉ 4 körre, stb.

Belső Idő

Ψp: 10 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens

A Slan Pszi alkalmazásának tökélyre vitele. A diszciplína alkalmazója képes saját belső idejét annyira lelassítani, hogy minden - a valóságban - egy szegmensnyi időt egy teljes körnek érzékel. Ez lehetőséget nyújt az alkalmazónak arra, hogy az eseményeket jobban végig gondolva mérlegeljen, s hogy az eltelt valós idő helyett a saját belső ideje szerint alkalmazzon Ψ diszciplínákat. Mindemellett a Saln-út *Belső Ideje* nemcsak a gondolati folyamatokat gyorsítja fel, hanem a diszciplína használójának testét is, így az alkalmazónak minden szempontból egy teljes köre van cselekedni - akár harcolni is -, míg a külvilág számára csupán egyetlen szegmens telik el.

A külső szemlélő érzékei szinte követhetetlen gyorsaságúnak találják a diszciplína alkalmazóját - az időtartam alatt a *Kezdeményezés* minden esetben a Belső Idővel felgyorsított Slant illeti meg. A használat során az alkalmazó képes kitérni a mágikus lövedékek elől, a rálőtt nyílvesszőket akár puszta kézzel is megfoghatja, és lehetetlen meglepetésszerű támadást intézni ellene.

Rendkívül megerőltető diszciplína. Az Időtartam lejárta után az alkalmazó annyi körig kényszerül pihenni, ahány kört - az ő szemszögéből szegmenst - a diszciplína hatása alatt töltött. A pihenő alatt semmiféle Ψ-tevékenységet nem folytathat, a pajzsok fenntartásán kívül, és bármely megerőltető tevékenység (pl.: harc) csak -25-ös módosítóval végezhető - ez harc esetén a KÉ-re, TÉ-re, VÉ-re és CÉ-re egyszerre vonatkozik.

10 Ψp felhasználásával a valós idő 1 szegmense lassítható le, 20 Ψp-ért már két szegmens, stb.

Chi-harc

Ψp: 1 Ψp/kör
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

A *Chi-harc* nem más, mint a harc- vagy kardművész azon tudása, mely segítségével a belső energiáit harc közben a teste szolgálatába állíthatja. Ettől lesz több minden egyéb pusztakezes verekedőnél és fegyverhasználónál - ez a harc művészete. Az alkalmazás közben mozdalatati csiszoltabbá, pontosabbá válnak, saját belső ideje lelassul. Ütéseiben nemcsak izomzatának ereje és testének súlya nyilvánul meg, hanem felszabadított tudati energiái is. A harcművész puszta keze - ha úgy kívánja - a legélesebb karddal lesz egyenértékű, vagy buzogányként zúz. A kardművész eggyé válik fegyverével, mintegy saját végtagjaként érzékeli azt.

A Chi-harc folyamán nem lehet meglepni az alkalmazót, és lehetetlen olyan módon harcolni, hogy az ellenfél csak ártalmatlanná váljon. Használat során az alkalmazó vonásai összpontosításról árulkodnak, arca kifejezéstelen kőmaszkként hat, tekintete maga elé mered, hiszen nem csak a szemére, hanem érzékeinek együttesére hagyatkozik. Mondják a Slan-ek az effajta állapotot a Sárkány ébredésének nevezik.

A Chi-harc hatékonyságát az alábbi táblázat mutatja.

Tapasztalati	Tám/kör	Időtartam	TÉ, VÉ	KÉ	Sp
1.	1	1 kör	+10	+2	+1
3.	2	1 kör	+15	+4	+3
5.	3	2 kör	+20	+6	+5
7.	4	2 kör	+25	+8	+7
9.	5	3 kör	+30	+10	+9
11.	6	4 kör	+35	+12	+11
13.	6	5 kör	+40	+14	+13
15.	6	6 kör	+45	+16	+15
17.	6	7 kör	+50	+18	+17
19.	6	korlátlan	+50	+18	+19

Minden ezutáni Tapasztalati Szinten már csak a sebzés nő +1-gyel.

Azaz 1-2. szinten 1 Ψp felhasználásával a diszciplína al-

kalmazója 1 *körig* képes a Chi-harcra; miáltal Támadó Értéke, Védő Értéke 10-zel növekszik, Kezdeményező Értékéhez +2 adódik, míg sebzéséhez +1. További Ψp-ok ráldozásával csak az Időtartamot lehet elnyújtani, a TÉ, VÉ, KÉ és a Sebzés nem növelhető. Ezen értékek csak a fent közölt mértékben változnak. A diszciplína alkalmazása nagyon megterheli a testet és a szellemet. Ezért amikor a Chi-harc Időtartama lejár, a felhasználónak annyi kört kell "pihenéssel" töltenie, mielőtt újra használhatná, amennyit a diszciplína hatása alatt töltött. A pihenés itt mindössze annyit jelent, hogy a karakternek "normál harcot" kell folytatnia, de más diszciplínákat alkalmazhat.

A következő táblázat a Chi-harcban tölthető idő meghosszabításakor az erre költendő Ψp-ok mennyiségéről ad felvilágosítást:

További körök száma	Ψ-pont
1.	4
2.	9
3.	16
4.	25
5.	36
6.	49

Ezek szerint, egy 6. TSZ-ű harcművésznek, ha 4 kört óhajt Chi-harcban tölteni, akkor 15 Ψp-ot kell kifizetnie. 2 kört tölthetne elméletileg a diszciplína hatása alatt, ez (2 x 1Ψp) 2 Ψp, az első plusz kör még 4 Ψp-ba, a második további 9-be kerül: 2 + 4 + 9 = 15. Persze a kényszerpihenő hossza is 4 körre növekszik az időtartam lejárta után.

Chi-harccal egyidejűleg semmilyen más diszciplína nem alkalmazható, kivéve a pajzsok fenntartását és az Aranyharangot. Azokra az esetekre is vonatkozik, amikor az alkalmazó olyan Ψ-hatást hoz létre, aminek fenntartásához nincs szükség további koncentrációra, és még ezen diszciplína Időtartamának lejárta előtt megpróbál a Chi-harcot folytatni. Ilyen esetben vagy egyik vagy másik hatás nem fog működni.

Érzékelhetetlenség

Ψp: 8 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazója mozdulatlanná dermedve képes érzékelhetetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek (pl.: látás, hallás, szaglás stb.) számára sem fedezhető fel, és kikerül a Hatodik Érzék hatósugarából is. Az *Érzékelhetetlenség* folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ-alkalmazás vagy kommunikáció) nem végezhető.

A Kyr metódus Auraérzékelés előtt is rejtve marad, csupán olyan Láthatatlanság-észleléssel fedezhető fel, amely legalább 4-es erősítésű.

Nyolc Ψp felhasználásával 1 körig alkalmazható a diszciplína, 16 Ψp-ért 2 körig, stb.

Halálos Ujj

Ψp: 3 Ψp/1 Ép
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 24 óra

A Pszi energiák koncentrált, romboló kisugárzásának módszere Yadegori Chunin nevéhez fűződik. Yadegori ellentétben a híresztelésekkel kardművész volt, noha a pusztakezes harcművészet nagymestereként tartják számon. Ennek oka, hogy közel tíz évet töltött az Oltalmazó Keleti Szél kolostorában, ahol Enoszukéról magával hozott tudását tanította a szerzeteseknek. Hamar híressé vált, s elterjedt róla, egyetlen érintésével képes ölni. A Gyémántok évének nyolcadik havában Yi Chien Mu császári herceg, máig ismeretlen okból párviadalra hívta ki. Yadegori többször visszautasította a kihívást, ám egy ízben a herceg meditácó közben zavarta meg, s tiszteletlenségével addig provokálta, míg az enoszukei mester - anélkül, hogy egy szót szólt volna - odelépett a herceghez és mutatóujjával megbökte. Yi Chien Mu azonnal kiszenvedett. Az esetnek hamar híre ment, így Yadegori kénytelen volt menekülni. Azonban mielőtt elhagyta volna a kolostort, megtanította a rendfőnököt arra a diszciplínára, melynek segítségével megölte e császári herceget. A Halálos Ujjat - nevezik Yadegori érintésének is - sokáig titkos tanításként kezelték, csak nem rég jutott el Tiadlanba, ahol a legtöbb Slan iskola átvette és tanítani kezdte.

A diszciplínát a legveszélyesebb Ψ-alkalmazásnak tartják. Használatával időzített belső sérülések okozhatók. Az alkalmazójának meg kell érintenie valamelyik mutatóujjával az ellenfelét. Ez harci szituációban sikeres támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti - de huszonnégy órán belül eső - időpontben keletkezik, gyógyítása nem lehetséges. A diszciplína minden esetben Ép veszteséget okoz, s a páncélok Sebzés Felfogó Értéke nem vonódik le belőle, sőt az Aranyharang sem jelent védelmet hatása ellen.

Nehézsége okán nem alaklamzható korlátlanul: minden Tapasztalati Szinten csak 1 Ép sérülés okozható, mely 3 Ψp felhasználásába kerül. Második Tsz-en már 6 Ψp ráldozásával 2 Ép veszteség érhető el, stb.

Jelentéktelenség

Ψp: 6 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

A Slan-ek életük nagy részét - míg ki nem kerülnek a kolostorból vagy iskolából - csöndes önmagukba zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel töltik. A szinte észrevétlen jelenlét, háttérbe húzódó viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tökélyre fejlesztve, és a Ψ-energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes *Jelentéktelenség* aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb őrnek, a legfigyelmesebb szemlélőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet

nem érdelmő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (Auraérzékelés, Láthatatlanság Észlelése, Hatodik Érzék) és lelepleződik akkor is, ha a figyelmes szemlélő sikeres Intelligencia Próbát dob. Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt - ahol a diszciplína segítségével sikerült észrevétlennek maradnia - hiába járt le a Jelentéktelenség időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

Közönséges példája ennek, ha az alkalmazó úgy kíván halálos ellenségeinek táborán végighaladni - esetleg kikémlelni azt -, hogy járása-kelése észrevétlen maradjon. Ilyenkor a diszciplína segítségével jelentéktelenné válik, s az őrök meg a táborlakók - sikeres Intelligencia Próba, vagy tudatos érzékelés híján - nem figyelnek föl rá: maguk közé tartozónak tekintik. Miután a tábort elhagyta, senkinek nem jut eszébe, hogy idegen járt közöttük. Távozása éppúgy jelentőség nélkül való, mint jelenléte. A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbe elegyedni nem lehet - ez azonnali lelepleződéssel jár -, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a Jelentéktelenséget.

A diszciplína értelemetlen alkalmazása is balul üthet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujáb besétálni - azaz bármi olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókhoz való azonosulásra - nem vezethet sikerhez.

A Jelentéktelenség 6 Ψp-ért 1 körig tartható fenn, 12 Ψp-ért 2 körig, stb.

Levitáció

Ψp: 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína, ám a Slanek szertartásainak elengedhetetlen kelléke. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmzásával föld feletti lebegésre nyílik mód. 1 Ψp felhasználásával 1 órán keresztül lehet 1 méter magasságban lebegni, 2 Ψp-ért már két órán keresztül tartható fenn a diszciplína hatása. A Levitáció magassága nem növelhető, ám az alklalmazó bármekkora súly - amennyiben a teste korlátai elbírják - felemelésére képes. A diszciplína alkalmazása közben a Slan teste sebezhetetlenné válik bármely - nem mágikus - fegyverrel szemben. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges.

Statikus Ψ-pajzs

Ψp: nincs meghatározva, de min. 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 90 kör
Időtartam: lásd a leírást!

A Slan-út alkalmazói által gerjesztett Statikus Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában teljesen megegyezik azzal. A pontos leírást lásd az Általános Diszciplínák, Statikus Ψ-pajzs diszciplína tárgyalásánál.

A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg: a Slan-út Statikus Ψ-pajzsát senki nem képes lerombolni, csak maga az alkalmazó szüntetheti meg és építheti újra. Efféle pajzsot a Slan csak a saját elméje köré képes felhúzni.

Testsúlyváltoztatás

Ψp: lásd a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör

A diszciplína használatával a Ψ-alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képessé válik több emelet magasba felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyna, esetleg gyorsabban úszni. A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy a testsúly különböző mértékű megváltoztatása mennyi Ψp-ba kerül. A felhasznált Ψp-ok növelésével a diszciplína Időtartama is meghosszabbítható.

+/- módosítás az eredetihez

képest	1kg	3kg	5kg	9kg	13kg	31kg	2x	3x
Ψp	1	2	4	7	10	20	30	35

Háromszorosnál nagyobbra növelni, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt bármennyi Ψp rááldozásával sem lehet.

Tetszhalál

Ψp: 6 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 10 kör
Időtartam: 1 óra

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó semmiféle életjelet nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlanná válik - olyan ez mint a halál dermedtsége - és kihül, a tudati folymatok megszűnnek, így lebomlik a Dinamikus Pszi-pajzs, csupán a Statikus marad meg. Ezzel szemben az Asztrál- és Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágiájának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az Időtartam lejárta előtt félbeszakítsák a diszciplínát. Tetszhalál állapotában semmiféle fájdalom (Fp) nem okozható, és a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetelen olyan diszciplína ez, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra alatt 1 Ép regenerálódik - azaz gyógyul magától -, és 10 Fp. Maximuma fölé sem az Ép, sem az Fp nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromszorosára lassul, ráadásul *sebzésük is harmadolódik*.

A Tetszhalál felfedezése csak a Kyr Metódus Auraérzékelésével lehetséges.

A Ψp-ok megduplázásával az időtartam megkétszereződik, triplázásával megháromszorozódik, stb.

Zavarás

Ψp: min. 20 Ψp; lásd a leírást!
ME: mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens

A Zavarás olyan rövid tudati csapás, mely képes kibillenteni ellenfelünket koncentrációjából, megzavarni meditációját, megtörni a Transzállapotot. A legtöbb Ψ-diszciplína azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre. Kivételt csupán a Tetszhalál képez. Ahhoz, hogy sikeres legyen, a Zavaráshoz legalább eggyel több Ψp-ot kell mint amennyi a megzavarni kívánt személy mentális pajzsaiban (statikus és Dinamikus) van, ám ha ez a feltétel teljesül, akkor nincs helye további TME-nek. A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülférkőzik rajtuk, hatását még abban a szegmensben kifejti, és megszűnik. Az áldozat sem abban a körben, sem a következőben nem képes semmi olyasmit cselekedni, mely komoly koncentrációt igényel, azaz Pszit használni vagy varázsolni.



Kyr Diszciplínák

A **Pszi** Kyr metódusát Délen Pyarron, Északon Doran mágusmesterei alkották meg, a régi letűnt kyr mágusok mentális erejéről valló írott emlékek értelmezésével. A Kyr metódus szerves része a kyr alapú mozaikmágiának, úgy is fogalmazhatunk, annak alapköve. A varázsló-tanoncok, mikor a mágia tanulásába fognak, mindig a Pszit, s azon belül a Kyr metódust sajátítják el előbb, s csak aztán a varázslás tudományát.

A Kyr metódus nem továbblépés a Pszi mesterfokú alkalmazásához képest - miként a Slan út sem az alapfokhoz képest -, hanem eltérő útirány. Minden diszciplínája egyetlen, jól meghatározható célt szolgál: a varázslás segítését. Legtöbbször kiegészíti a varázslatokat, olykor helyettesíti azokat.

A Kyr Diszciplínákat teljes egészében csak a *varázslók* tanulják, akik titkaikat féltékenyen őrzik. Egyes diszciplínák elsajátításának módja mégis kiszivárgott; ma már más varázshasználó kasztok - boszorkányok, boszorkánymesterek - is használják. Hogy mely diszciplínák ezek, azt lásd az említett kasztok leírásában, a különleges képességeknél!

A Kyr metódus diszciplínái erősségükben a varázslat mozaikokra hasonlítanak. Alaphelyzetben erősségük 1, ám az alkalmazáshoz szükséges Ψ-pontok többszörözésével a diszciplína erőssége is növelhető. A diszciplínák leírásában található rövidítéseket lásd az Általános Diszciplínák alfejezetben!

Energiagyűjtés

Ψp: lásd a leírást!
ME: -
A meditáció ideje: lásd a leírást!
Időtartam: -

A Kyr metódus legalapvetőbb diszciplínája, a varázslók tudományának alapja. Segítségével a varázsló elméjébe gyűjtheti a világegyetemet átható mágikus energiát (Mana-pont), az energiát, melyből a varázslatait létrehozza. Természetesen egyszerre maximum annyit, amennyit befogadni képes. Erről a mennyiségről a Tapasztalati Szint függvényében a max. Mana-pont tudósít. Az Energiagyűjtés leegyszerűsítve nem más, mint a Ψ-pontok Mana-pontokra váltása - a váltószám az Energiagyűjtésre alkalmazott módszertől függ. Itt csak a három alapvető módszert ismertetjük: a Meditációs-formula, a Kivonás és a Kisajtolás.

A meditációs formula (1 Ψp = 10 Mp) alkalmazásához a varázslónak a Meditációs Varázskörben kell tartózkodnia Ψennek elkészítése 18 Mp-ba kerül és 30 percbe telik) és ott 1 óra hosszan transzállapotban meditálnia (lásd Kyr Diszciplínák, Transz). Már ebből is látszik, hogy ennél a módszernél jelentős előkészületekre van szükség, s a varázsló másfél óra hosszan helyhez van kötve. Mégis, a varázslók, ha idejük és a körülmények engedik, ehhez az energiagyűjtési módszerhez folyamodnak, mert így juthatnak a legtöbb mágikus energiához (Mp) a legkevesebb Ψp-ért.

Ha a meditáció bármely okból félbeszakad, az Energiagyűjtés sikertelen lesz, s a felhasznált Ψp-ok is elvesznek. Mi

több a varázsló elméjéből elillan a már korábban begyűjtött energia is, azaz Mana-pontjainak száma nullára zuhan.

Ha az 1 órás meditáció zavartalanul véget ér, azzal a varázsló sikerrel gyűjtötte elméjébe a kívánt mennyiségű mágikus energiát. Tízszer annyi Mana-pontot kap, mint ahány Ψ-pontot a diszciplína alkalmazására fordított; tehát a Meditációs formula alkalmazásával 1 Ψ-pontért 10 Mana-pont jár.

Kivonáshoz (1 Ψp=3 Mp) a varázslók olyankor folyamodnak, ha kifogytak az elméjükben tárolt energiából, és sürgősen utánpótlásra van szükségük. A segítségért cserébe a kisebb hatékonysággal fizetnek - a módszer a Ψp-ok valóságos pazarlása! Ellenben csak 2 körig tart, és sem Transz, sem Meditációs Varázskör nem kell hozzá; azaz semmiféle előkészületet nem igényel, mindössze némi összpontosítást. Közben a varázsló sétálhat, léptethet a lován, de nem harcolhat, varázsolhat, s nem alkalmazhat más diszciplínát.

A módszer alkalmazásakor a varázsló kivonja környezetéből a többletenergiákat, mindenhonnan csak keveset és csak a felesleget - nem árt senkinek és semminek. Kivonással háromszor annyi Mana-ponthoz jut, mint amennyi Ψ-pontot a diszciplínára áldozott; tehát 1 Ψ-pontért 3 Mana-pontot nyer.

A Kisajtolás (1 Yp=5 Mp) természetéből fakadóan fekete mágia! Alkalmazásakor a varázsló nem a felesleget vonja el a környezetétől, hanem kisajtol abból annyi energiát, amennyit csak képes. A folyamat eredményeként a varázsló Zónájában (20 m sugarú gömb) a növények elszáradnak (csak 20 Mp fölött) és az élőlények kínzó fájdalmat éreznek egész testükben. A fájdalom nem jár sebbel, de Fp-vesztést okoz a varázsló Zónájában tartózkodó összes lénynek. A veszteség minden megkezdett 20 Mp után K6 Fp Ypl.: 20 Mp = K6 Fp; 25 Mp = 2 K6 Fp; 70 Mp = 4 K6 Fp). Az áldozat ilyen módon Ép-t soha nem veszíthet!

A Kisajtolás 5 szegmens alatt elvégezhető, és ötször annyi Mp-ot eredményez, mint amennyi Ψp-ot a varázsló a diszciplínára elhasznált, vagyis 1 Ψp-ért 5 Mp jár.

A leírtak kivételével a Kisajtolás módszere teljesen azonos a Kivonással.

Transz

Ψp: 1 Ψp
ME: -
A meditáció ideje: 10 perc
Időtartam: korlátlan

A diszciplína segíségével a végrehajtó transzállapotba kerülhet. Hogy ez megtörténjék, tíz percig mozdulatlan meditál, teljes szellemiségével a transz elérésére összpontosít. Ez alatt nem végezhet fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul áll vagy ül, netán fekszik.

Transzban lassú mozdulatokkal képes mozogni, akár egy sétáló lovat is megülni, vagy gyalogolni, mágikus jeleket rajzolni, beszélni, írni; de nem képes fürge mozdulatokra, közelharcra és a transztól eltérő összpontosításra. Maga a végrehajtó bármikor visszatérhet a normális tudatállapotba; más azonban nehezen képes kizökkenteni. A transzban lévő emberhez hiába beszélnek, rázzák, öntik nyakon vízzel; a transz csak Fp vagy Ép vesztést okozó "zavarás" hatására szakad félbe.

A transzállapot feltétlenül szükséges egyes mágikus tanok gyakorlásánál (pl.: Jelmágia), s a varázslók ilyenkor ezen diszciplínához folyamodnak. Egyetlen Ψ-pont felhasználásával a végrehajtó korlátlan ideig transzállapotba kerülhet. Természetesen léteznek más módszerek is a transzállapot elérésére, mint például a koplalás, kántálás vagy a törzsi tánc - ám ezek a javasasszonyok, boszorkányok, sámánok fegyvertárába tartoznak.

Transzállapotban az ember testi funkciói lelassulnak, így jóval (ötször) hosszabb időt képes kibírni evés, ivás vagy levegővétel nélkül.

Láthatalanság Észlelése

Ψp: 5 Ψp (erősíthető)
ME: -
A meditáció ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör

A diszciplína végrehajtója öt körön keresztül látja a mágikusan láthatatlanná tett tárgyakat és élőlényeket. Természetesen csak azokat, amelyeknél a diszciplína erőssége meghaladja a láthatatlanság Erősségét (E). Hasonlóképp a Leplezett varázslatok esetében: az alkalmazó megpillanthatja a láthatalanná tett mágikus hatásokat, varázslatokat.

Alapesetben a diszciplína erőssége (E) 1, de ez dupla vagy tripla mennyiségű Ψ-pont felhasználásával a végtelenségig többszörözhető. Ugyenez igaz az 5 körös időtartamra is.

Asztrálszem

Ψp: 3 Ψp (erősíthető)
ME: asztrál
A meditáció ideje: 3 szegmens
Időtartam: azonnali

A diszciplína mások érzelmeinek, indulatainak kifürkészésére alkalmas. Segítségével át lehet "látni" az Asztrál Pajzson is. Bármilyen erősítésű Asztrálszemmel tekintünk is valakire, egyet mindenképpen és biztosan megtudhatunk: az illető érzelmi kiegyensúlyozottságának mértékét, másként szólva Asztrálját (lásd Képességek). Ezen túl az áldozat jogosult Asztrális Mágiaellenállásra.

Abban az esetben, ha a kiszemelt áldozat Mágiaellenállása sikeres, az alkalmazó csak a legnyilvánvalóbb érzelmeiről szerez tudomást - melyek általában már puszta emberismerettel is felfedezhetőek. Kimagaslóan erős érzelmekről van itt szó: ilyen a heves szerelem, a vak gyűlölet, a szamuráj hűsége vagy éppen a fellángoló szexuális vágy. Mindezeknek is csak a létére derül fény; a céljukra, arra hogy az illető kinek vagy minek az irányában érez, arra nem. Erre a diszciplína alkalmazója legfeljebb következtethet: például kitalálhatja, hogy a pap vak hűsége istene felé irányul.

Ha az áldozat elvéti Asztrális Mágiaellenállását, világossá válik az érzelmek célja is, mitöbb, a kevésbé nyilvánvaló érzelmek is napvilágra kerülnek. Persze az Asztrál Szem egyszeri használata nem egyenlő az áldozat érzelmi életének teljes

feltérképezésével. Segítségével megpillantható öt nyilvánvaló, három átlagos vagy egy titkolt érzelem. Legutóbbiról akkor beszélünk, ha valaki összpontosít arra, hogy lelke mélyén elrejtsen egy érzelmet illetve indulatot - egyszerre legfeljebb kettővel teheti.

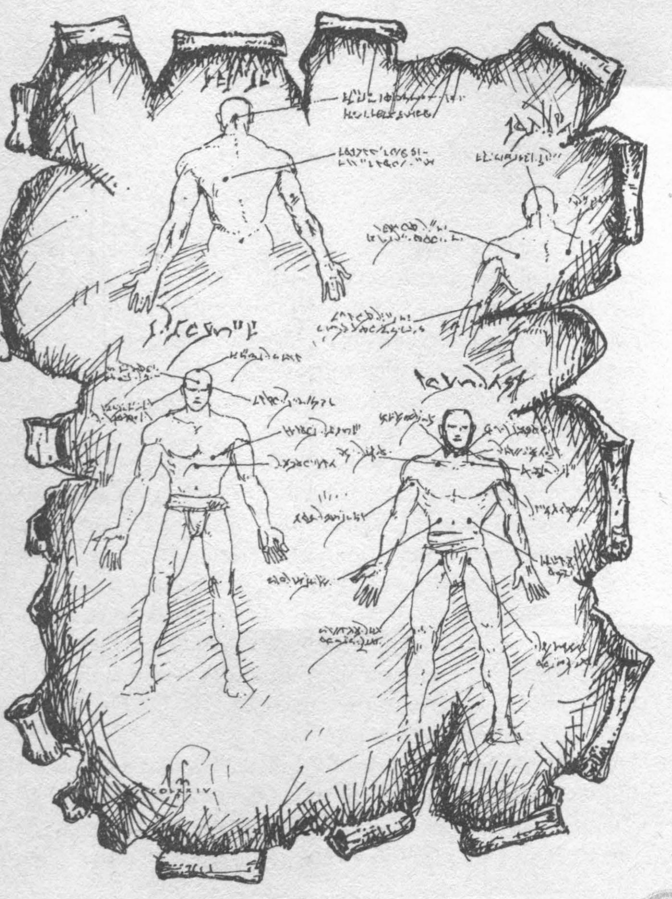
A Szem alkalmazója vagy a KM-re bízza, hogy mesélje el, mi az, amit lát, vagy célirányosan kérdezhet is. Felteheti a kérdést, hogy a diszciplína áldozata miként érez meghatározott személyek vagy eszmék irányában. Kérheti az öt legnyilvánvalóbb érzelem felsorolását, vagy tudakozódhat egy esetleges titkolt érzelem felől. A választól függetlenül, a kérdezést annyiszor ismételheti meg, ahányszor a felsorolt feltételek lehetővé teszik.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 3 szegmens alatt a teljes információcsere lezajlik. Ez idő alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen.

A diszciplína másik használati módja, mikor az alkalmazó az Asztrálszem tekintetével nem egy valakit vesz alaposan szemügyre, hanem a 3 szegmens alatt gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor megtudhatja a közelben tartózkodó - legfeljebb tíz - személy Asztrál Képességének értékét, de az érzelmeiket és azok célját nem fürkészheti ki.

Az alkalmazásra szánt minden egyes további Ψ-pont - a feltüntetett 3-on felül - nem egyel, hanem 3-mal növeli a diszciplína Erősségét.

Az Asztrálszem használatáról a diszciplína áldozata ill. áldozatai nem szereznek tudomást!



Mentálszem

Ψp: 5 Ψp (erősíthető)
ME: mentál
A meditáció ideje: 5 szegmens
Időtartam: azonnali

A Mentálszem egyetlen személy gondolati életének minőségéről ad felvilágosítást. Segítségével át lehet "látni" a Mentálpajzson, bár ilyenkor nem égbekiáltó az eredmény - de nem is lebecsülendő.

A Mentálszem használata ellen a kiszemelt áldozat Mentális Mágiaellenállásra jogosult. Ha ez sikeres, akkor az alkalmazó csak annyit tud meg róla, hogy figyelemreméltó elme-e, netán átlagos gondolkodó, vagy éppen afféle "ostoba tuskó". Továbbá azt, hogy valakitől, vagy valakihez Mentál-fonál vezet. Hogy kitől kihez, az csak akkor deríthető ki, ha az alkalmazó mindkét áldozatot szemügyre veszi Mentál Szemével.

Ha az áldozat elvéti Mágiaellenállását, az alkalmazó számszerűen tudomást szerez Intelligencia és Akaraterő Képességéről, valamint a Kasztjáról és plusz-mínusz 1 eltéréssel Tapasztalati Szintjéről és Ψ-használatának szintjéről.

A diszciplína egyszerre egyetlen személy ellen alkalmazható, és a feltüntetett 5 szegmens alatt a teljes infomációcsere lezajlik. Ez alatt az alkalmazó meditatív tudatállapotban kell legyen.

A diszciplína másik használati módja, mikor az alkalmazó a Mentál Szemmel nem egy valakit vesz alaposan szemügyre, hanem az 5 szegmens alatt gyorsan körbepásztáz. Ilyenkor legfeljebb tíz, közelében tartózkodó személyről tudhatja meg azt, amit a sikeres Mágiaellenállás esetében írtunk le, de mást nem fürkészhet ki.

Az alkalmazásra szánt minden egyes további Ψ-pont - a feltüntetett 5-ön felül - nem 1-gyel, hanem 2-vel növeli a diszciplína Erősségét.

A Mentálszem használatáról a diszciplína áldozata ill. áldozatai nem szereznek tudomást!

Auraérzékelés

Ψp: 7 Ψp (erősíthető)
ME: asztrál és mentál
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

Minden kifejlett lélekkel bíró teremtmény kisugároz magából Személyes Aurát. Ez azon túl, hogy megvédi a lélek uralta testet a mágia bizonyos formáitól, messzemenően jellemző az illetőre. Egy varázsló képes arra, hogy különleges érzékeivel szemügyre vegye az Aurát. Ha már máskor is "látta" és megjegyezte, az Aura alapján felismeri a lelket, bármely testben lakozik is. Képes észlelni a szembeötlő természetellenességet is, mint mikor az emberi lélek állatban lakozik, vagy fordítva. Továbbá meg tudja állapítani, hogy az illető milyen fajhoz tartozik.

Mivel azonban az Asztrál és Mentál Pajzsok az Aura körül épülnek fel, mindezen információt csak akkor szerezheti meg, ha "átlát" a Pajzsokon. Ezt csak úgy érheti el, hogy az *Auraérzékelést* annyira felerősíti, hogy áldozata elvétse külön-

külön, mind Asztrális, mind Mentális Mágiaellenállását.

Mindaddig, míg ez nem történik meg, a diszciplína csak a Pajzsok erősségéről szolgáltat adatokat. Nem számszerűen, hanem a következő táblázat szerint elárulja, milyen nagyságrendű az illető Statikus Asztrál- és Mentálpajzsa, valamint Dinamikus Asztrál- és Mentálpajzsa.

pajzs E-je	nagyságrend
0	nincs
1-9	gyenge
10-21	mérsékelt
22-34	közepes
35-50	erős
51-	nagyon erős

A diszciplínát előszeretettel használják alakjukat megváltoztatott személyek felismerésére, netán vélt azonosság vagy ennek ellenkezőjének tisztázására, mivel az Aura elváltoztatására nincs mód!

Az Auraérzékelésre szánt minden további Ψ-pont - a leírt 7-en felül - nem eggyel, hanem 2-vel növeli a diszciplína erősségét.

Mágikus Tekintet

Ψp: 4 Ψp (erősíthető)
ME: akaraterőpróba
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

A diszciplína az Energiagyűjtés mellett a Kyr metódus másik csúcspontját jelenti. Kifejezetten újkeletű, bár évek alatt széles körben elterjedt; kifejlesztése egy Ynev-szerte csak a Smaragd Uraként ismert pyarroni mágus nevéhez fűződik. Alapja az okkult tan, miszerint az anyagi porhüvelyben a szem a legrövidebb út a lélek felé. Éppen ezért az alkalmazónak minden esetben a kiszemelt áldozat szemébe kell néznie.

Bárki, aki a diszciplína alkalmazójának szemébe néz, Akaraterő-próbát köteles dobni, amit ha elvét többé nem képes tekintetét a varázslóétól elszakítani. Bármit tehet, hátrlálhat, akár rá is támadhat az alkalmazóra, de nem cselekedhet semmi olyat, minek eredményeként kiszabadulna a Mágikus Tekintet béklyójából. Vagyis nem helyezhet semmit az összekapcsolódó tekintetek útjába, nem fordulhat el, nem léphet takarásba. A kapcsolat megtartása minden célja előtt való! A Mágikus Tekintettől csak akkor szabadulhat, ha az alkalamazó, tekintetének elfordításával szabadon engedi, illetőleg, ha harmadik személy akár csak egy szemvillanásra is akadályt gördít a két pillantás kereszttüzébe.

Ha az áldozat kiszabadult, a diszciplína időtartama azonnal lejár, egyébként percekig, órákig, de elméletileg akár a végtelenségig is tarthat.

A varázsló az ellen a személy ellen, aki Mágikus Tekintetének rabja, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. Ami természetesen feltételezi, hogy a varázslat ideje alatt az áldozat nem szabadul. Hogy az említett magasabb hatásfok mit jelent, az a következő táblázatból derül ki.

TSZ	+E
1.	+4 E
2.	+5 E
3.	+6 E
4.	+7 E
5.	+9 E
6.	+10 E
7.	+11 E
8.	+12 E
9.	+13 E
10.	+15 E
11.	+16 E
12.	+17 E
13.	+18 E
14.	+19 E
15.	+21 E

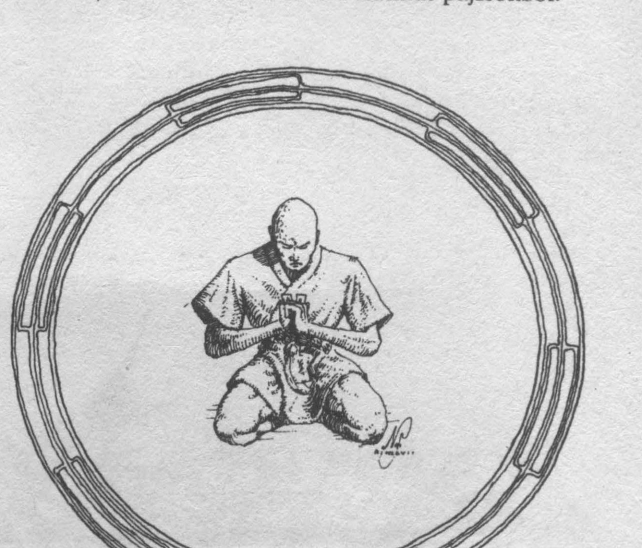
A varázslat Erősségéhez ΨE) hozzáadandó az adott Tapasztalati Szinten, a +E rovtban feltüntetett E érték. ΨPéldául: 4. TSZ-en, ha a varázslat E-je 13, Mágikus Tekintet rabságában az Erősség 20-nak minősül.)

A varázslat létrejöttével - de még időtartamának lejártával sem - az áldozat nem szabadul a Mágikus Tekintet bilincséből. Ez csak a fent említett esetekben történhet, addig a varázsló annyiszor varázsol rá a leírt kedvezménnyel, ahányszor csak jónak látja, illetve ameddig Mana-pontjai el nem fogynak.

Ψ-ostrom

Ψp: 1 Ψp (erősíthető)
ME: -
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírást!

Mindenben azonos az Általános Diszciplínáknál leírt Ψ-ostrommal, ám ezzel 1 Ψ-pontért 2 Ψ-pont bontható le a Dinamikus, és 2 E rombolható le a statikus pajzsokból.



Pszi diszciplínák összefoglaló táblázata

Általános Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam
Emlékfelidézés	1	M	2 kör	lásd a leírást
Ébredés	-	M	1 kör	-
Érzékélesítés	Érzékszerv/2	M	2 kör	1 kör
Fájdalomcsillapítás	1/Fp	A	1 kör	végleges
Hatodik Érzék	5	-	5 szegmens	60 kör
Képességjavítás	lásd a leírást	A	2 kör	6 kör
Roham	1/+2 TÉ	A	1 szegmens	1 támadás
Telekinézis	2/1 kg	-	1 szegmens	1 kör
Telepátia	lásd a leírást	M	3 kör	lásd a leírást
Testhőmérséklet n/cs	1/5 °C	M	6 kör	1 óra
Pszi-lökés	1/1 kg	-	1 szegmens	-
Pszi-ostrom	min 1	-	1 szegmens	-
Pszi-pajzs, Dinamikus	min 1	-	30 kör	lásd a leírást
Pszi-pajzs, Statikus	min 1	-	90 kör	lásd a leírást

Slan Diszciplína	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam
Aranyharang	1/1 SFÉ	-	1 kör	2 kör
Belső Idő	10	-	1 szegmens	1 szegmens
Chi-harc	1/kör	-	1 szegmens	lásd a leírást
Érzékelhetetlenség	8	-	1 kör	60 kör
Halálos Ujj	3/1 Ép	-	1 szegmens	24 óra
Jelentéktelenség	6	-	1 szegmens	1 kör
Levitáció	1	-	1 kör	1 óra
Testsúlyváltoztatás	lásd a leírást	-	1 kör	3 kör
Tetszhalál	6	-	10 kör	1 óra
Zavarás	min 20	M	1 szegmens	1 szegmens
Pszi-pajzs, Statikus	min 1	-	90 kör	lásd a leírást

Kyr Diszciplína	Ψp igény	ME	Meditáció ideje	Időtartam
Asztrálszem	3 (erősíthető)	A	3 szegmens	azonnali
Auraérzékelés	7 (erősíthető)	A+M	1 szegmens	lásd a leírást
Energiagyűjtés	lásd a leírást	-	lásd leírást	-
Láthatatlanság Észlelése	5 (erősíthető)	-	2 szegmens	5 kör
Mágikus Tekintet	4 (erősíthető)	AP	1 szegmens	lásd a leírást
Mentálszem	5 (erősíthető)	M	5 szegmens	azonnali
Transz	1	-	60 kör	korlátlan
Pszi-ostrom	1 (erősíthető)	-	1 szegmens	lásd a leírást

* *A - Asztrál ME; M - Mentál ME; AP - Akaraterő-próba*





Graum hátrazuhant, szétvetett karokkal terült el. Nevezetes csontfüzérének egy darabja vakítóan tündökölt, bíbor izzással övezte alakját. Azután életre kelt: a nyers mana hajtásai mohón kígyóztak a boszorkány felé, s szomjasan nyelték aurájából az energiát...

-részlet Wayne Chapman
Csepp és tenger c. regényéből

MÁGIARENDSZER

BEVEZETŐ

- Típus
- Szféra
- Mana-pont
- Erősség
- Varázslás ideje
- Hatótáv
- Időtartam
- Mágiaellenállás

Az egyes varázslatok leírásakor több ismétlődő fogalommal találkozhat a játékos. Ezek a mágia olyan jellemzői, melyek minden varázslat leírásában előfordulnak, s fontos szerepük van a pontos hatás ismertetésében.

TÍPUS

Ez a rovat tájékoztat arról, hogy a varázslat a mágiarendszer mely nagy csoportjába tartozik. A csoportok leírásában sok tudnivaló szerepel, mely minden oda tartozó varázslatra jellemző. Ez segít a játékosnak és a KM-nek, hogy könnyebben lássák át a varázslatok felépítésének rendszerét. Az ily módon szerzett rálátás lehetővé teszi, hogy egy mágiahasználó elkötelezhesse magát egy vagy több kiválasztott csoport mellet, ha úgy látja helyesnek. Még átélhetőbbé válik a karakter akkor, ha ez személyiségében is megjelenik.

SZFÉRA

Kizárólag a papmágia varázslatainál találkozhatunk ezzel a jellemzővel, mely szerepét tekintve megegyezik a fenti Típuséval. Részletes leírásával a papmágia foglalkozik.

MANA-PONT

E rovat megmutatja, a varázslat megidézése mennyi mágikus energia befektetését, azaz Mp-t követel használójától. A mágiahasználók maximális Mp-iről és azok visszanyeréséről bővebben a Kasztoknál olvashatók tudnivalók. Fontos, hogy a varázslat Mana-pont igénye arra az Erősségre vonatkozik, amely az azonos nevű rovatban szerepel. További Mp-k befektetésével az Erősítés a varázslatban leírt módon növelhető, így a Mana-pont rovat csak a varázslat használatához szükséges legkevesebb Mp-t adja meg.

ERŐSSÉG

Itt találjuk a varázslat minimális erősítésének értékét. A mágia típusától függően az erősítés kihathat a megidézett mágiával szemben alkalmazható ellenállás leküzdésére, illetve a létrehozott mágia nagyságára. Előbbiről részletesen a Mágiellenállás leírása tudósít. Az elemi mágia erősségének nagysága minden esetben a megidézett anyag mennyiségében jelenik meg.



A VARÁZSLÁS IDEJE

Azt az időtartamot jelenti, mely a varázslat megidézéséhez szükséges. Arra az esetre vonatkozik, amikor a mágiahasználó a varázslás összes szükséges kellékével rendelkezik.

HATÓTÁV

Ebből derül ki, hogy az alkalmazott mágia mekkora távolságig használható, illetve mekkora területen fejti ki hatását.

IDŐTARTAM

A varázslat hatóidejét jelöli meg. A végleges és maradandó Időtartamok hatása soha nem enyészik el, hacsak más, természetes vagy mágikus módon nem változtatják meg azt. Az "egyszeri" kifejezés olyan varázslatok esetében használandó, melyek egyetlen alkalommal, gyorsan fejtik ki hatásukat - mint például a villámok.

MÁGIAELLENÁLLÁS

Megmutatja, mi módon védekezhet a megtámadott a varázslat hatása ellen. Az Asztrál- és Mentálmágia ellen lehetőség nyílik Mágiaellenállás dobásra, a Pszi idevágó fejezetében leírtak szerint. A megtámadott k10-zel dob, s a kapott eredményhez hozzáadja a varázslat Erősítését. Amennyiben az így kapott érték kisebb vagy egyenlő, mint az Asztrál illetve Mentál ME, az ellenállás sikeres, a mágia hatástalan maradt. Az Elemi és Természeti mágia ellen ME nincs, bár ez alól egyes esetek kivételt képezhetnek. Itt említjük meg, hogy a varázslók és harművészek, ha úgy érzik, hogy a rájuk varázsolt mágia hasznos számukra, megszüntethetik TME-jüket. Erre csak ők képesek, a jelenség magyarázata pedig az a mindenre kiterjedő szellemi kontroll, amivel senki más nem rendelkezik.

A varázslatok legfontosabb ismérveit összefoglalva találhatjuk meg az ezzel foglalkozó táblázatokban. Ezekből megtudhatók a varázslat olyan jellemzői, melyek segítségével rövid gyakorlat után szükségtelenné válik a részletes leírás fellapozása, s a játék sebessége ezáltal jelentősen megnövelhető.



Ugrás közben szabadjára engedte energiáit. A búvárok vakító villanást láttak, aztán, ahogy a manaörvény lecsapott rájuk, nem láttak többé semmit: a varázslat éteri szikrává robbantotta a fénysugarakat, és utat nyitott az bárd számára a kapubolt felé...

részlet Wayne Chapman
Karnevál c. regényéből

BÁRDMÁGIA

- Dalmágia
- Hangmágia
- Fénymágia
- Egyéb bárdmágiák

A BÁRD MANA-PONTJAI

A **bárd mágiájának** titkát hiába keresnénk Ynev beláthatatlan térségein: e kaszt képviselői Mana-pontjaikat - ellentétben az összes többi varázshasználó kaszttal - a Felsőbb Szférák, a csillagok energiájából merítik. Éjszakánként, mikor fények garmadája tündököl az égen, a bárdnak lehetősége nyílik arra, hogy (maga választotta főhangszerén) megszólaltassa a misztikus erők Összhangzatát. Az Összhangzat megszólaltatása mindössze 18 kört vesz igénybe, ez idő alatt a bárd max. Mp-jaira kerül. A bárd csak akkor képes az Összhangzat segítségével Mana-pontokhoz jutni, ha a csillagfény szabad szemmel érzékelhető számára - borús ég alatt, zivatar sötétjében nem jutnak el hozzá az energiák.

DALMÁGIA

Ynev **bárdjai** jártasak az Asztrál- és Mentálvarázslatok használatában, ám azokat csak egy különleges módszer, a Dalmágia segítségével képesek alkalmazni. Ennek gyakorlásához énekelniük vagy muzsikálniuk kell, hogy a dallamok formába öntsék, és célba juttassák, a varázslat bennük felgyűlt energiáit.

FIGYELEM! A bárd dalmágiája kizárólag élőlényekre hat!

A varázslat eredményességének feltélele az is, hogy a kiszemelt alany hallja a dalt. Amennyiben a célpont süket, vagy - saját jól felfogott érdekében - fülének befogásával védekezik a mágia ellen, a dal hatástalan marad.

A bárdok egyszerre több lényre is alkalmazhatják a Dalmágia varázslatait, s a dal hatókörén belül ők határozhatják meg, ki legyen az, akire a dal varázslatként hat. A dal többi hallgatója nem észleli a dallamba ágyazott mágiát: értetlenül állnak majd társaik megválto-

zott viselkedése előtt. A bárdnak, mint fentebb említettük, énekelnie sem feltétlenül szükséges, elég, ha hangszerén játszik, a Dalmágia ez esetben is megidézhető.

Ritkán kerül sor arra, hogy egy bárd csatában használja a dalmágiát - ez alól talán csak a Bátorság dala jelent kivételt. A harcmező zaja ugyanis elnyomja a bárd énekét, s a Dalmágia varázslatainak hatótávolsága a felére csökken. A dalok mágiájának kedvez viszont a csend, melyben a dal messzire elhallatszik, s a hatótáv ennek következményeként a kétszeresére nő.

Fontos, hogy a Dalmágia varázslatai tökéletesen összekapcsolódnak a bárd énekmondó, szórakoztató képességeivel. Hisz varázslásuk mindaddig észrevétlen maradhat, míg a hatás nyilvánvalóvá nem válik - ám akkorra sokszor már minden hiába. A Dalmágia áldozatait a bárd választhatja meg, tehát a varázslat hatókörén belül tartózkodók közül csak azokra vonatkozik a hatás, akiket a bárd célpontnak szemelt ki. A varázslatok megidézéséhez szükséges idő sokszor megegyezik a Időtartammal - ennek oka, hogy a mágia csak addig hat, míg a bárd énekel. Előfordulhat az is, hogy a bárd énekének hatása továbbra is fennmarad, ilyen esetben áldozatonként változik, hogy mennyi idő szükséges a dal emlékének elűzéséhez.

Nyugalom dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 1/célpont
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: k6 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A bárd énekének hatására minden olyan lény, amely 10 láb sugarú körön belül tartózkodik, hallja a dalt, Mágiaellenállása pedig sikertelen, elveszti harci kedvét, megnyugszik. Ha ebben az állapotban megtámadják, újra fegyveréhez kap, s harcolni kezd. Ekkor már nem nyugtatható meg a dallal, sőt, az énekesre fog támadni, ha teheti. A bárdok ezzel a varázslattal igen óvatosan bánnak, hisz a hatás könnyen ellenük fordítható. A varázslat erőssége 4 E-nként 1 Mana-pont felhasználásával növelhető, Időtartama a bárd dalának ideje, illetve utána még 1k6 kör.

Álom dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 12/célpont
Erősség: 6
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

Ennek az éneknek a hatására a bárd körül 10 lábnyi körzetben tartozkodó lények, ha Mágiaellenállásuk sikertelen, mély álomba merülnek. Az igazi alváshoz a bárd énekét legalább három körig kell hallaniuk, a hatás csak utána jelentkezik. Ekkor a dalt halló lények elalszanak, s 15 körön át fel sem ébreszthetők, csak mágia segítségével. Utána az alvás természetessé, az áldozatcsoport közönséges módon felrázhatóvá, fellocsolhatóvá válik. A varázslat erősítése 1 E-nként 1 Mp-t igényel.

Zavarodottság dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 6/célpont
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: k6 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

A dal hatására az azt halló célpontok, ha 10 lábnyi körön belül tartózkodnak és sikertelen volt Mágiaellenállásuk, teljesen zavarodottá válnak. Nem tudják, mit tegyenek, csak tétován álldogálnak. Ha megtámadják őket, védekeznek, de a támadásra kevésbé koncentrálnak, így TÉ-jük 25-tel csökken. A varázslat erőssége 1 Mana-ponttal növelhető meg 1 E-nként, időtartama a bárd énekének végéig tart. A varázslat megszűnésével a zavarodott áldozatok 1k6 kör után nyerik vissza igazi cselekvőképességüket, addig még az ének hatása alatt állnak.

Ellentétek dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 35
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

Az egyik legerősebb érzelmekre ható dal, mellyel a bárd rendelkezik. Minden érzelmet a visszájára fordíthat az áldozatban, ha annak Mágiaellenállása sikertelen volt. Az eddigi szeretetből gyűlölet lesz, a félelemből bátorság, a barátságból ellenszenv és megfordítva. Az áldozat 25%-ban beleőrül a hirtelen változásba, s ha nem, akkor is nehéz lesz új önmagán kiigazodnia. Minden érzelme az ellentétére változott, de a semlegesek vagy közel semlegesek nem alakultak át. Egy társat tehát, akihez különösen erős indulatok, érzelmek nem fűzték, most sem fog szeretni vagy gyűlölni. A varázslat a leghétköznapibb érzelmekre is hat, ennek következményei a legkevésbé megfoghatók. Például az a keleti barbár harcos, aki eddig egy vagyont fizetett volna a vaddisznópörcért, most viszolyogva fogja a kocsmáros ölébe borítani azt. A varázslat 4 Mana-ponttal erősíthető 1 E-nként, csak egy célpontra alkalmazható, hatása pedig végleges. Megjegyzendő, hogy ha az áldozatra egy másik vagy esetleg ugyanaz a bárd ezt a varázslatot még egyszer ráénekli, a célpont érzelmei eredeti állapotukba rendeződnek vissza.

Bénítás dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 8/célpont
Erősség: 7
Varázslás ideje: 2+k6 kör
Időtartam: k6 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

A bárd dalának hatására minden 10 lábnyi körzetben tartózkodó lény gondolatainak középpontjába a mágikus zene kerül, s ettől teljesen mozdulatlanná válnak. Ehhez a dalt legalább két körig kell hallaniuk, s utána Mágiaellenállást dobniuk - sikertelenség esetén 1k6 körig csak a bárd zenéjére figyelnek, s érzéketlenek lesznek minden más jelenség, benyomás iránt. Az így elbájolt áldozatok csak a mágia megszűntével nyerik vissza uralmukat gondolataik felett, vagy abban az esetben, ha egy körben több, mint 15 Sp-t sebeznek rajtuk. A dal erősítése 1 E-nként 1 Mana-pontot igényel.

Félelem dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 4/lény
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A dal félelmet ébreszt a bárd ellenségeinek szívében. A bárd szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is a bárd közelében maradhatnak. Az ellenfelek, akik hallják a dalt, Mágiaellenállás dobásra jogosultak, és ha elvétik, azonnal menekülni kezdenek az ének forrásától. A varázslat addig tart, míg a bárd énekel, erősíteni pedig 3 E-nként 1 Manapontért lehet.

Feledés dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 20
Erősség: 12
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: Mentális

A dal segítségével a bárd egyetlen nap emlékeit törölheti ki áldozatából. Csak a nap dátumára kell koncentrálnia a varázslat alatt, a tartalmát nem szükséges ismernie. Az emlékek, ha a Mágiaellenállás sikertelen, teljesen elvesznek, s a nap üres foltként marad meg az áldozat emlékezetében. Tudni fogja, hogy a nap létezett, de ennél többet nem. Emlékei nem adhatók vissza, de társai elmagyarázhatják neki, mi is történt akkor. Hogy ezt elhiszi-e vagy sem, egészen más kérdés. A varázslat Hatótávolsága 10 láb, erősítése 1 E-nként 2 Mana-pontot igényel.

Emlékek dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 25
Erősség: 12
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: Mentális

A dal segítségével lehetségessé válik emlékek, élmények elhelyezése az áldozat elméjében. A varázslattal maximálisan egy napi emlék írható be a memóriába, de ehhez üres helyre van szükség. Ez lehet természetes felejtés, de előidézhető a fentebb leírt Feledés dalával is. Így egy nap teljesen átírhatóvá válik valaki emlékezetében. Ha nincs ennyi kiesett emlék, egy-egy napba legfeljebb plusz 15 perc illeszthető be a varázslattal. A varázslat maximális hatótávolsága 10 láb, erősítése pedig 1 E-nként 3 Mana-pont segítségével történhet.

Kínok dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 4/kör
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: hallótávolság
Mágiaellenállás: Mentális

A bárd ezen varázslattal fájdalmat okozhat mindazoknak, akik a dalt hallják. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. A célpont Mágiaellenállásra jogosult a varázslat ellen. Amennyiben az ME dobás sikertelen, az áldozat 1k6 Sp-t veszít körönként. A dal annyi ideig tartható fenn, míg a bárd kívánja, s Mana-pontjai ezt lehetővé teszik. A hatósugár mindig a hallótávolsággal egyezik meg.

FIGYELEM! A dalt énekelni, nem bömbölni kell, így a hatósugár - efféle módon - nem növelhető.

Bájolás dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 5/lény
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 2 óra
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A dal segítségével a bárd 10 lábnyi körzeten belül minden hallgatóját barátjává teheti. Ha a hallgatók Mágiaellenállása sikertelen volt, követni, s lehetőségük szerint segíteni fogják a bárdot. Ha a bárd - fegyverrel vagy mágiával - megtámadja őket, a varázslat hatása semmivé foszlik. Az elbájolt lények mindig igazat fognak válaszolni a bárd kérdéseire, s egy esetleges harmadik féllel vívott harcban is a védelmére kelnek.

A varázslat hatóideje 2 óra, az erősítés pedig 1 E-nként 2 Mana-pont *segítségével* történhet.

Halál dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 45/lény
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

"A bárd legkegyetlenebb fegyvere a lant" - szól a mondás Ynev-szerte. A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden lényre, aki hallja. Ha a Mágiaellenállás sikertelen, az áldozat Asztráltestét megsemmisítő csapás éri, s a lélek szétszakadásának sokkja halált okoz. A célpontnak a bárd 10 lábnyi körzetében kell tartózkodnia, s hallania is kell a dalt. A varázslat 1 E-nként 4 Mana-pont befektetésével erősíthető.

Bátorság dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal társainak harci kedvét növelheti. A varázslat 10 lábnyi körzetben hatásos, s minden, a bárddal szövetséges lényre hat. Minden olyan lény KÉ-je 5-tel, TÉ-je 15-tel nő, aki a varázslás pillanatában a dalt hallotta, és a Hatótávon belül tartózkodott. A varázslat másik alkalmazási módja esetén a Hatótáv 100 láb sugarú kör, melynek területén a dal szinte végigsöpör. Ez a bárddal szövetséges harcosoknak csak a harci kedvét, lelkesedését növeli, s Bátorságukhoz (NJK karakterek esetében) 3-at ad. Ideális varázslat csaták során. A Távolság dalával kombinálva különösen ütőképessé válhat.

HANGMÁGIA

A **megtévesztés** ynevi művészei a bárdok, olyannyira, hogy Hang- és Fénymágiájukkal - mely ugyan semmiféle anyagi hatással nem bír - sokszorta ütőképesebbek lehetnek, mint más mágiahasználók.

Kevés azon Hangmágiához tartozó varázslatok száma, melyeket önálló alkalmazásra szántak. Ezek a varázslatok inkább támogatást biztosítanak a Fénymágia illúzióinak, vagy a Dalmágia hatásait befolyásolják. Összefonódnak a más csoportokba tartozó varázslatokkal, tökéletes egységet alkotva velük.

Távolság dala

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 10/szorzó
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat bármely daltípusú varázslattal együtt használható. A Dalmágia hangerejét többszörösére növeli, így a hatósugár is nő. A hatósugár 2, 3, 4-szeresére növehető, méghozzá a kétszeres növelés 10, a háromszoros 20, a négyszeres 30 Mana-pontért, stb. A varázslat hatóideje megegyezik a "hangosított" dal időtartamával.

Mágia dala

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a dal lehetőséget ad a bárdnak arra, hogy nem daltípusú varázslatokat muzsikálás vagy éneklés leple alatt alkalmazzon. A két varázslat egyszerre lép működésbe, de a Mágia dala csak a másik varázslat megidézéséhez -és leplezéséhez- szükséges. Így észrevétlenül varázsolhat a bárd akár nagy tömegben is, hiszen a megfigyelők csak annyit tapasztalnak, hogy énekel.

Dalegyesítés

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat pusztán egy akkord, egy felütés, melynek segítségével két, különböző hatású dalból egy harmadik dal születik. A zene összetettebbé, bonyolultabbá válik, a két varázslat pedig egyszerre alkalmazható. A varázslatok nem idézhetők meg egy azonos körben: először az egyik, majd a másik jön létre. A kettő ezek után együtt működik. Ily módon kombinálható például a Nyugtatás dala és az Álom dala - mely utóbbi hatásához e varázslat nélkül önmagában is több körre lenne szükség. A két együttesen ható varázslat minden tekintetben úgy működik, mintha a bárd egyenként használná őket. A Dalegyesítést a Mágiadalával együtt alkalmazva nem daltípusú varázslatok is működhetnek a fenti módon.

Beszélő múlt

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 19
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd hallhatja egy rég elhunyt személy legfontosabb szavait. Ez egyfajta tudatalatti kapcsolat a lélekkel, de nem kétirányú kommunikáció, mivel a bárd nem ért a nekromanciához. Csak olyan lényeges, a személyhez az idő távolából is kötődő mondatokat hallhat, melyek az elhunyt legmaradandóbb gondolatai, legfontosabb felfedezései avagy észrevételei voltak. A varázslattal bármilyen egykor élt személy szóra bírható, de az mindig saját anyanyelvén fog megszólalni, illetve azon a nyelven, melyen az eredeti szavakat kimondta. A varázslat hatóideje 15 perc, ennél hosszabban senki szavait nem lehet visszaidézni.

Csend

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 10
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 8 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal minden hangot megszüntethet egy adott területen. Ez egy maximum 8 láb sugarú kör, melyen belül semmiféle hang nem lesz észlelhető. Ez a varázslók működését is megnehezíti, hiszen varázslataik hangkomponense mindaddig nem hallható, amíg az adott területen belül tartózkodnak; így minden varázslat megidézése kétszer annyi időbe kerül majd. A varázslat felhasználható lopakodáskor is, hisz így a bárd teljesen zaj nélkül közlekedhet. A varázslat hatóideje 1 kör szintenként.

Zajkeltés

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

Ezzel a rövid ideig tartó varázslattal a bárd tetszőleges zajt idézhet fel egy kiválasztott irányból. A varázslat akkor hasznos, ha a szükséges hang csak egy ajtó nyikordulása, egy tárgy hangos puffanása vagy futó léptek dobbanása a távolban. Ez sokkal kevésbé manaigényes, mintha a Hangteremtést használná. A Zajkeltés maximális hossza 1 kör lehet.

Távoli üzenet

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 25
Varázslás ideje: 2 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: korlátlan
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd kommunikálhat egy távoli személlyel. A kívánt üzenet nem lehet hosszabb két percesnél, de a távolság nincs megkötve. A bárdnak csak a személyre kell gondolnia, s elsuttognia az üzenetet. Az adott személy/lény lesz a célpont, és csak ő hallja meg az elsuttogott szavakat.

Mágikus hang

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat egy láthatatlan hangforrást teremt, amely 25 szó tárolására képes. A szöveget csak akkor mondja ki, ha a bárd által meghatározott feltételek teljesülnek. Ezek lehetnek időponthoz, személyhez, eseményhez köthetőek is. Ilyen feltétel lehet például, hogy a hang akkor szólaljon meg, ha valaki elhalad a hangforrás előtt, vagy ha valaki fegyvert ránt a hangforrás által őrzött teremben. A rejtett forrás legfeljebb kiáltás erősségű hangkibocsátásra lehet képes, s nem csak beszéd, de zene is tárolható benne. Ennek hossza 2 perc lehet, s a bárdnak "elő kell játszania" a később hallani kívánt motívumot. A varázslat mindaddig "várakozik", míg a megszabott feltétel nem teljesül.

Nyelvzagyválás

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 6
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezt a varázslatot bármely lény ellen alkalmazhatja. Hatására a személy vagy kreatúra szavai más nyelven hangzanak el, mint amelyiken az illető kimondta őket. Hogy a jelenség még bizarrabb és zavaróbb legyen, a fordítás nyelve sem egységes, minden egyes szó más és más nyelven szólal meg. Ez lehetetlenné tehet mindenfajta kommunikációs kísérletet. A mágia ellen nincs ellenállás, mert kizárólag a hangot változtatja meg, ami a lénynek már nem része. A varázslat hatóideje 1 perc szintenként, s a célpont legfeljebb 15 láb távolságban tartózkodhat a varázslat megidézésének pillanatában. A varázslat hatása *Mágia szétoszlatásával* megszüntethető.

Hamis beszéd

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 7
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a bárd maga beszélhet a kiválasztott célpont helyett. Az áldozat elnémul, a hangok azonban - látszólag legalábbis - változatlanul felőle szólnak. A hihetőség kedvéért a bárdnak figyelnie kell áldozatát, hiszen ha az beszél, s tátog, neki is mondania kell valamit, nehogy gyanút keltsen. Ha a másik hallgat, ajánlatos a bárdnak is hallgatnia. A beszélő, akinek hangja semmivé enyészett, saját szavait fogja hallani, s a háttérben, nagyon halkan, a bárd beszédét is. A bárd hangja a sajátja marad, így, ha valaki ismeri az áldozat igazi hangját, könnyen rájöhet a csalásra. 8 Mana-pont befektetésével azonban a bárd ezt is megakadályozhatja: hangja ekkor az áldozatéhoz válik hasonlatossá. Ennek feltétele az, hogy a bárd legalább egyszer hallja önállóan szólni az illetőt. A varázslat még így is gyanússá válhat, ha a harmadik fél ismeri az áldozat hanghordozását vagy beszédstílusát, esetleg ért a szájról olvasáshoz. A varázslat hatótávolsága 15 láb, Időtartama 1 perc szintenként.

Rejtett üzenet

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: hallótávolság
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd hangosan üzenhet akár tömegben is, szavait csak az általa kiválasztottak fogják megérteni. A mágia megidézése után a bárd két percen keresztül beszélhet, mondanivalója érthetetlen marad. Jóllehet, hangosan szól, ám a betűk sorrendje teljesen felcserélődik. A bárd szintenként egy lényt kiválaszthat, aki a betűket hibátlan sorrendjükben hallja, az zavartalanul kapja meg az üzenetetet . A varázslat hatósugara a hallótávolság, ideje pedig a már említett két perc.

Hangtanulmány

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

Szinte mindenben hasonlít a Tanulmány nevű varázslathoz. Általa a tanulmányozott lény hangja lesz újra meg újra felhasználható. Ha a varázslatot a bárd konkrét személy hangjának elraktározására használja, kétszer kell megidéznie a varázslatot, ugyanúgy, mint a Tanulmány esetében. A varázslat segítségével utánozható lesz a hangerősség, magasság és hanghordozás is, a stílus azonban nem. Ezt a bárdnak meg kell tanulnia, el kell lesnie, minden misztikum nélkül. A varázslat folyamatos koncentrációt igényel, ideje három perc.

Hangutánzás

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 15 perc/szint
Hatótáv: 35 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonlít a Lényteremtéshez, csak épp hanggal hajtja végre a bárd. A kiválasztott lény hangmintája tetszőleges pontból szólaltatható meg, s ez nem csak a hangszálak keltette rezgéseket, de a lény által csapott egyéb zajokat is magába foglalja. A felfedezési esélyek megegyeznek a Lényteremtésben leírtakkal, s a Hangtanulmány varázslat is úgy hat rá, mint a Tanulmány a Lényteremtésre. A varázslat bármilyen lény hangját létrehozhatja, s a bárdnak csak akkor kell rá koncentrálnia, ha a teremtett hang beszéd. A bárd csak számára ismert nyelveket használhat a varázslatban, s ennek szavait is meg kell formálnia elméjében, csak akkor kerülhetnek kimondásra. A varázslat 15 percig tartható fenn szintenként, hatótávolsága 35 láb, s a Lényteremtéssel együtt alkalmazva mindig követi a megalkotott képet, ha a bárd úgy kívánja.

Hangorkán

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 4
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 12 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Állóképesség-próba

A bárd ezzel a varázslattal hatalmas erejű hangot hoz létre, mely orkánként söpör végig a környéken, s még mérföldekkel távolabb is hallható. A varázslat ellen minden hallószervvel rendelkező lénynek *Akaraterő*-próbát kell dobnia. Ha ez sikertelen, 2k6 Sp-t veszítenek, s örökre megsüketülnek. A sikeresen ellenállók csak 1k6 Sp-t veszítenek, s mindössze 1k10 percre válik hallásuk használhatatlanná. A 12-nél kevesebb maximális Fp-jű lények, ha talpon maradtak egyáltalán, menekülni kezdenek a borzalmas hang forrása elől, s 5 körig legjobb tudásuk szerint távolodnak a bárdtól. A varázslat hatóköre 12 láb, minden azon belül tartózkodó lényre hat - kivéve természetesen a bárdot.

Hangcsapás

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 50 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a bárd szörnyű, metsző hangot hallat, mely bántja a közelében tartózkodók fülét, s több száz lábra is elhallatszik. A hangforrás szomszédságában minden nem mágikus üvegtárgy és tükör szilánkokra törik. A varázslat 50 lábnyi körön belül bármilyen távolságban megidézhető; az üvegtörés hatósugara 10 láb+1/2 láb szintenként. A hang egy szegmensen keresztül hallható.

Hangidézés

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal valamely rég történt esemény hangjait idézheti fel. Csak olyan események jöhetnek szóba, melyeknek a bárd (fül)tanúja volt: a hangok emlékezetéből származnak. A varázslat folyamatos koncentrálást igényel, tartama alatt szokványos tevékenység nem végezhető - kivételt csak az éneklés vagy muzsikálás jelent, melyekre a bárd ilyen állapotban is képes. A varázslat segítségével a bárd, miközben hősi éneket dalol, megidézheti annak valódi hangjait is, ezzel színesítve előadását. A varázslat hatóideje 2 perc szintenként.

Bűvhangszer

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: a bárd hangszere
Mágiaellenállás: -

A bárd hangszerének hangját változtathatja e varázslat segítségével. A hangszer bármilyen, a bárd által ismert hangszer hangján megszólalhat, s tökéletesen utánozza azt. A bárd új hangokat, hangzást is létrehozhat, ha talál egy viszonyítási hangot, amiből a dallamskála létrejöhet. Lehet ez madárhang vagy akár távoli, ismeretlen hangszer egy-egy dallamfoszlánya is. További Mana-pontok felhasználásával a hangzás megsokszorozható, avagy más hangszerek is szólhatnak a mű alatt. A megsokszorozás több zenész hatását idézi, s plusz szólamonként 2 Mana-pontba kerül. Ha a szólamot a bárd szeretné eltolni, azaz kánont létrehozni, erre is van módja, de ennek ára további 2 Mana-pont. Ha más hangszer is kapcsolódik a zenedarabba, ennek létrehozása 3 Mana-pont, szólamhoz csatolása 2 Mana-pont, ami összesen 5 Mana-pontot jelent. Ha az új hangszer szólama kánonban kerül felhasználásra, ez további 2 Mana-pont, de az új eszköz szólamai is sokszorozhatóak 2 Mana-pontért. Így egy igazi, magas Tapasztalati Szintű bárd tíz-tizenöt ember helyett is játszhat több, egymástól különböző hangszeren, kánonhatást keltve. A varázslat hatóideje 10 perc szintenként.

Hangteremtés

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: 12 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a bárd egy tetszőleges pontról hangot bocsáthat ki. Ez lehet a saját hangja, de bármilyen természetes vagy mesterséges zaj is, esetleg más nyelvű beszéd vagy állati hang. A kijelölt hangforrásnak 12 láb sugarú körön belül kell lennie. Hangja nem lehet harsányabb a kiáltásnál, de ezt a megkötést leszámítva a bárd azt tesz, amit akar. A varázslatra végig koncentrálnia kell, az Időtartam maximum 5 perc szintenként.

Hangkivetítés

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 50 láb
Mágiaellenállás: -

Hatása a Hangteremtés varázslatéra emlékeztet, jellegében azonban különbözik attól. A bárd ebben az esetben nem teremt hangot, hanem saját és közvetlen környezetének hangjait vetíti ki más helyre. A varázslat önmagában is használható, de különös előszeretettel alkalmazzák a bárdok a Fantom varázslattal együtt. Ekkor ugyanis a képhez a hang is megteremtődik, s az illúzió majdnem tökéletessé válik. Adódhatnak persze apró hibák, például az illúzió száraz úton halad, mialatt a bárd mély pocsolyába lép - ilyenkor ugyanis a loccsanás hangjának is az illúzió lesz a forrása, s ez bizony gyanús lehet. A varázslat hatósugara 50 láb, Időtartama pedig egy óra.

FÉNYMÁGIA

A bárd varázslatainak többsége ebbe a csoportba tartozik. A varázslók által lenézett illúziók ezek, melyeknél veszedelmesebb fegyver kevés akad a mágiát nem ismerők ellen.

A Fénymágia az Elemi Mágia sajátos változata, mely a

megidézett fényt nem elemi formájában idézi meg, hanem a bárd kívánta minta szerint alakítja át. Az erősítésnek nem kell nagynak lennie, így az illúziók viszonylag kevés Mana-pont befektetésével is kápráztatóak lehetnek. A Fénymágia varázslatai soha sem hatnak másra, csak a fénysugarakra, így minden általuk létrehozott kép valódi természete könnyen felismerhető, ha valaki megkísérli megérinteni őket. Keze ugyanis átsiklik a fényjátékon. Ám az illúzió felismerése nem jelenti azt, hogy a kép eltűnik. Az illúzió továbbra is ott marad, s a mögötte található tárgyakat eltakarja. Az illúziók ellen leginkább a varázslók védettek, mert tapasztalatuk oly nagy a létező anyaggal kapcsolatos mágiában, hogy a Fénymágia által létrehozott képek nem tévesztik meg őket egykönnyen. Minden efféle varázslat felfedezésének esélye számára 30%. Ha a varázsló megdobja ezt a százalékot, első pillantásra felismeri az apró pontatlanságokat a fény alkotta képben, s rájön illúzió voltára. Azoknál a varázslatoknál, ahol felfedezési esély szerepel, a varázslók 30%-a ehhez hozzáadandó.

Láthatatlanság

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat kétélű fegyver. Alkalmazásakor a bárd fizikális látással (normál, infra, ultra) nem felfedezhető. A fény egyszerűen átsiklik rajta, ebből adódik azon kellemetlen következmény, hogy a bárd számára is láthatatlan lesz : nem képes érzékelni azt. Röviden szólva, a varázslat idejére megvakul. A varázslat ideális lehet rövid rejtőzésre vagy olyan alkalommal, amikor a mozdulatlanság, a világtalanság valamilyen oknál fogva nem okoz gondot az alkalmazónak. A varázslat maximum 1 órán át tart, addig a bárdot csak hang, asztrális, illetve mentális jelenlét alapján lehet felfedezni.

Aura

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd fénylő kontúrvonalat helyezhet el máson, avagy saját magán. Ha magára olvassa a varázslatot, a fény derengő, hatalmat sejtető aura lesz, mely sokkal erősebbnek, tökéletesebbnek mutatja őt. Szépsége idólegesen eggyel nő, s fellépése is megváltozhat. Ha a fényaura másra kerül, annak testét vékony, erős fénycsík öleli körül. Így sötétben könnyebb eltalálni, VÉ-je 10-zel csökken kézi, és 20-szal dobó-, illetve lőfegyverek ellen. A fényaura világosban is segíti a támadást, az áldozat VÉ módosítói feleződnek. Az aura 10 körig marad a kiválasztott lény körül, azután eltűnik.

Vakság okozás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A mágia meglehetősen erős, nincs ellene Mágiaellenállás. Lényege, hogy az áldozat szeme előtt egy hajszálnyival minden fényt kiolt - akár egy hártyavékony sötétségvarázs. Az áldozat csak a varázslat hatóidejének lejártával lesz képes újra látni. Az időtartam 3 kör, de 4 Mana-pontért ez további 3 körrel növelhető.

Ködalak

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a bárd körvonalai elmosódnak, ez jelentősen megzavarja ellenfeleit. Minden ellene irányzott támadás, ha azt kézi fegyverrel hajtják végre, 15-tel, ha dobó- vagy lőfegyverrel, 30-cal csökken. A varázslat hatóideje 3 kör szintenként, s a bárd csak önnön magára alkalmazhatja.

Fantom

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 23
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A bárd ezen varázslattal láthatatlanná válhat, ám képe mégsem tűnik el a szemlélők elől. Az önnön testéről visszaverődő fénysugarakat ugyanis "áthelyezi" a tér egy tetszőleges, ám tizenöt lábon belül eső pontjára. A bárd képe tehát ott jelenik meg. Az illúzió tökéletes, s mindenben híven követi létrehozója mozdulatait. Figyelem! A mozdulatok nem hamisíthatóak, s a hang is mindig a valódi bárd irányából érkezik. A bárd egyébként bármely pillanatban besétálhat saját illúzióképébe, a varázslatot ez nem befolyásolja. Így, ha beszélni szeretne, a hang a megfelelő helyről érkezik majd. A varázslat hatóideje 1 óra. Az illúziókép soha sem távolodhat el 15 lábnál messzebb létrehozójától.

Hasonmás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 6/hasonmás
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a bárd létrehozhatja saját képének pontos mását, egy látványillúziót. A varázslat sokban hasonlít a Fantomhoz, ám fontos különbség , hogy a bárd e varázslat során maga is látható marad. Az összes létrejövő illúzió követni fogja minden mozdulatát, s tökéletesen megkülönböztethetetlen lesz tőle. A varázslattal 6 Mana-pontért egy hasonmás teremthető, s minden további hat Mana-pontért egy-egy. A hasonmások 5 körig léteznek, csak akkor tűnnek el, ha a varázslat időtartama lejár, avagy a bárd eloszlatja őket.

Félelmes fegyver

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A bárd egyik ravasz illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, netán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább - igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligenciapróbáját, bizonytalanul harcol majd tovább, TÉ-je és VÉ-je 5-tel csökken. A varázslat 8 körig tart, azután eloszlik. Ha a lény tudvalevőleg retteg a kiválasztott anyagtól, (pl. állatok a tűztől) a módosítók a következők szerint változnak: TÉ: -15 VÉ: -5

Bűvharc

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 16
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Összetett fénymágia, segítségével a bárd közelharcban zavarja meg ellenfelét. A varázslat hatása ugyanis a következő: a bárd fegyvert forgató keze láthatatlanná halványul, illúzióképe elválik a valóságos kéztől, s harc közben egyéni életet él. Csak valósan végrehajtható mozgásokat végez, így elég nehezen fedezhető fel a csalás. Az illúzió kéz és fegyver nem okoz valódi sebzést, de a varázslat erre is megoldást kínál: az illúzió fegyver akkor csap le, amikor a valóságos is célba talál. A harc így meglehetősen érdekes lesz, hiszen az ellenfél mindig az illúzió fegyver ellen védekezik, ám egész máshonnan sújt le rá a valódi. Ebből a hátrányból fakadóan védekező értéke a felére csökken. Ha rájön arra, hogy a fegyver és a kar csak illúzió, a VÉ csak háromnegyede lesz az eredetinek. JK esetében magának a játékosnak kell a trükköt felismernie, NJK-k -4-gyel Intelligenciapróbát dobhatnak. A varázslat hatóideje 1 kör szintenként.

Szépségvarázs

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 12
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 6 óra
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd elváltoztathatja külsejét, s rövid időre ugyan, de szépségét 20-as értékűre növelheti. A varázslat tisztán fényalapú illúzió, a felvett arc formáját a felhasználó nem befolyásolhatja. A varázslat minden egyes alkalommal ugyanazt az arcot fogja létrehozni,mely az első alkalommal kialakult. A varázslat hatóideje 6 óra, de 8 Manapont befektetésével további 8 órával növelhető meg.



Tárgy láthatatlanság

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezen varázslattal eltüntethet tárgyakat, melyek 12 lábnyi körzetében találhatóak. A tárgynak csak a képe tűnik el, ezért továbbra is tapintható, hallható, érezhető lesz. Az illúzió segítségével egyszerűen elrejthetők tárgyak a kutató tekintetek elől, avagy bárki zavarba hozható, ha valamely ruhadarabja hirtelen eltűnik. Ez lehetséges a személyes aura jelenléte ellenére is, mert a bárd nem a ruhára varázsol, hanem az arról visszaverődő fényre. A tárgy nem lehet nagyobb 1x 1 x 1 láb-nál szintenként, s a varázslat csak egy tárgyra mondható rá. A bárd saját fegyverére is alkalmazhatja a varázslatot, ekkor az általa megtámadottak VÉ-je közelharcban 25-tel csökken. Ám ha a bárd dobta vagy kilőtte a fegyvert, a módosító értéke -50-re változik. A távolság miatti VÉ nagysága nem változhat a láthatatlan lövedék miatt! A varázslat hatóideje 3 kör szintenként.

Alakváltás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: lásd a leírásban

A bárd megváltoztathatja külsejét, de ez is csak látványillúzió lesz. A formának nem kell emberinek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat. Ha a bárd konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez nem 15, hanem 30 Mana-pontot igénylő művelet. A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők 10%-ban ismerhetik fel, s mindegyikük külön dobást dobhat az illúzió felfedezésére. A hang is a bárd saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót. Fontos, hogy az illúzió követhesse a bárd mozgását, így hihető maradjon. Ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Az illúzióra így nem kell folyamatosan koncentrálnia, hiszen a kép saját mozgásmintát követhet. Amennyiban a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető. A bárd a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltozás csak fényjáték lesz, semmi egyéb. Az illúzió annál hihetőbb, minél közelebb áll az utánzott lény az emberhez, s minél többször vette fel az adott alakot a bárd a korábbiakban - hiszen utánoznia kell a lény jellegzetes mozgásformáit. (Kutya esetében például négykézlábra kell ereszkednie, stb.) Az első alkalommal felvett nem-humanoid alak felfedezésének esélye 45%, ha a bárd mozog, 25%, ha mozdulatlan marad. A felfedezés esélye minden alkalommal 4%-kal csökken, míg el nem éri az 5%-ot, ami minden nem-humanoid alak illúziójának minimális felfedezési esélye. Minden megfigyelő külön dobásra jogosult a felfedezésre. A varázslat hatóideje 8 kör szintenként.

Tárgyalkotás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslattal bármilyen tárgy illúziója létrehozható. A tárgy méretei nem haladhatják meg a 1/2 köblábnyi térfogatot szintenként, más kikötés nincs. A tárgy fegyver is lehet, ám sebet természetesen nem ejthet, hiszen anyagtalan. Az így létrehozott tárgyak többnyire nem használhatók eredeti céljaikra, kivétel ez alól a festmény vagy a tükör. A tárgyak bármilyen távolságba eltávolodhatnak a bárdtól, többet nem szükséges koncentrálni rájuk. A tárgyak szintenként 3 percig maradnak meg, azután semmivé foszlanak - minthogy igazában sosem léteztek.

Tárgy átváltoztatás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonló a Tárgy alkotáshoz, de célja más. Létező tárgyra kell rámondani, mire annak anyagminősége, színe, kidolgozottsága látszatra átalakul. A tárgy mibenléte az illúzióval nem változtatható meg, azaz egy asztal mindenképpen asztal marad, eredeti formáját megtartva. Anyaga viszont megváltoztatható, a látvány erejéig. Az eddigi faasztal például lehet kőből vagy akár aranyból is. A tárgy maximális térfogata szintenként 2 köbláb lehet. Az illúzió viszonylag tartós, mert szorosan kötődhet a tárgy anyagi valóságához. Így szintenként egy napig is fennmaradhat, ha a bárd úgy kívánja. Az átalakulás csak a látványt érinti, így az érintés rögtön érzékelteti a csalást. De addig még annyi minden történhet...

Fényvarázs

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd környezetének fényviszonyait változtathatja meg, a teljes sötétségtől a verőfényig. A varázslat 15 láb sugarú körben hat, azon túl minden változatlan marad. A fényerősség és a megvilágító fény színe, forrása is megkötés nélkül változtatható, de e fény semmiképpen nem okozhat vakságot, nem sebezhet - legfeljebb a sötétség olyan kreatúráin, melyek érzékenyek a fényre.

Fénysugár

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal hosszú fénycsóvát teremthet, melynek erőssége a Quiron-tenger híres világítótornyaiéval is felveheti a versenyt. A fény forrása a bárd bal tenyere, innen a fény tölcsér alakban szóródik. A sugár hossza 50 láb, de a fényforrás, tiszta időben több mérföldről is látható.

Fókuszált fény

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/3 szint
Hatótáv: 6 láb
Mágiaellenállás: -

Azon kevés varázslatok egyike, mellyel a bárd közvetlen módon sebezheti meg ellenfelét. A környezet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forróságot teremt. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3k6 Sp-t sebez körönként. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1mm x 1/2 láb x 1mm fém párologtatható el. A varázslat három szintenként egy körig tart, s a fénypont helyét a bárd irányíthatja.

Képidézés

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A Hangidézés párja, de ez a látvány megidézésére alkalmas. Az esemény részletei valósághűen, látvány illúzióként jelennek meg, a bárd emlékezete alapján. A varázslat alatt koncentráció szükségeltetik, a felhasználó ebben az esetben is legfeljebb csak énekelhet, zenélhet, egyéb figyelmet igénylő cselekvésre képtelen. A bárd ily módon képekkel teheti lenyűgözőbbé előadását. A varázslat hatóideje 1 perc szintenként.

Illúzió

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 15 perc szintenként
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A bárd minden általa elképzelt dolgot megjeleníthet egy 1 x 1 láb területű, korlátlan magasságú oszlopban. A kép pusztán fényillúzió, hangja, szaga, tapintása nincs. Az alapterület szintenként mindkét irányba 1/2m-rel nő. Az illúzió az adott területen belül mozgatható a bárd kívánsága szerint, de ebben az esetben mindvégig koncentrálnia kell rá. Ha az illúzió mozdulatlan, a bárdnak nem szükséges koncentrálnia, bármilyen más tevékenységet végezhet. A varázslat maximális időtartama 15 perc szintenként. Amennyiben a bárd megszakítja a koncentrációt, a kép nem tűnik el, csak mozdulatlanná merevedik ott, ahol a koncentráció végeztével maradt. A bárd később bármikor bekapcsolódhat ismét a kép mozgatásába, további Mana-pont ráfordítása nélkül. Az illúzió maximum 15 lábnyi távolságban idézhető meg.

Lényalkotás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 15 perc/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslattal valamely lény képe jeleníthető meg. A lény lehet bármilyen szörny, elképzelt kreatúra, de akár humanoid is. A varázslat előnye az Illúzióval szemben, hogy a megalkotott lény mozgása nem korlátozódik 1 x 1 láb-as területre, hanem fennmaradásáig szabadon változtathatja helyét. Minden tekintetben valóságos lényre hasonlít, de csak a látvány szempontjából. Engedelmeskedik a bárd minden parancsának, melyeket elegendő gondolati úton megfogalmazni. Az illúzió hihetősége sokban múlik azon, hogy a bárd mennyire ismeri az adott lényt. Tanulmányozás nélkül a megteremtett lény leleplezésének esélye 60% azok számára, akik már láttak ilyen kreatúrát, azoknak viszont, akik még nem találkoztak hasonlóval, a felfedezés esélye mindösszek 20%. A lény maximális testtérfogata szintenként 1 köbláb lehet. A fennmaradás ideje 15 perc szintenként, s nem szükséges koncentrálni az illúzió fenntartásához.

Illúziótalaj

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 6
Erősség: 2
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Fényalapú illúzió, miként az egyszerű illúziók általában. Jelentősége méreteiben rejlik - a bárd 100 x 100 láb alapterületű talaj képét változtathatja meg. Az illúzióval bármilyen talajtípus képe létrehozható, legyen az tó, mocsár, legelő, kőút avagy ezek kombinációja. Az egyetlen hátrány az, hogy a befolyásolható magasság csupán 1/2 láb. Így erdők, sziklafalak, hegyek ezzel a varázslattal nem teremthetők. Mindettől függetlenül kiválóan alkalmas például csapdák elfedésére. A varázslat szintenként 10 percig marad fenn, azután semmivé foszlik.

Délibáb

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 12
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 5 mérföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonló az Illúziótalajhoz. Ez azonban nem a talajszintet változtatja meg, hanem egy hatalmas függőleges felületet hoz létre, melynek méretét a bárd határozhatja meg. A felület nagysága akár az egész horizont is lehet. A képnek nincsenek igazi dimenziói, így célszerű a megfigyelőktől 1-2 mérföld távolságban elhelyezni. A kép bármilyen természeti formációt, várost, felhőket, napot is ábrázolhat. Fennmaradási ideje 1 óra, s legfeljebb 5 mérföldes távolságban hozható létre.

Tanulmány

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 8 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal elméjébe vésheti a tanulmányozott lény alakját, mozgását, viselkedésének alapjait. Ennek segítségével a Lényteremtés varázslat hatékonyabban alkalmazható. Ha egy lényt a bárd már tanulmányozott, minden felismerési esély feleződik megalkotásakor. Ha a bárd a faj egy másik egyedét is tanulmányozza egy másik alkalommal, a felismerési esély ismét feleződik, azaz az adott faj imitálásakor már negyedelődni fog és így tovább. A bárd ezzel a varázslattal és a Lényteremtéssel konkrét személyt vagy állatot is utánozhat. Ebben az esetben két ízben kell tanulmánynak alávetnie, hogy a mágia alkalmazható legyen, a felfedezési esélyek azonban nem változnak. A felismerési esély felezéséhez két újabb tanulmány szükséges, a negyedeléséhez, nyolcadolásához, két-két tanulmányt kell végrehajtani. A tanulmányozás ideje 3 perc, mialatt a bárdnak koncentrálnia kell a tanulmányozás tárgyára.

Éjszakai látás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat nem infralátást ad a bárdnak, hanem valódi éjszakai látást. A bárd varázslata ugyanis felerősíti a szembe érkező fényt, így bárhol, ahol egy minimális mennyiségű fény is rendelkezésre áll, a bárd tökéletesen fog látni. Érzékelni fogja a tárgyak színét is, látása sokkal kifinomultabb lesz, mint a hőlátás esetében. A varázslat sikeres működéséhez egy kevés fény mindenképpen szükséges, tökéletes sötétségben nem működik. A varázslat időtartama 10 perc szintenként, a látótávolság nappali fénynek felel meg.

Vakon látás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 35
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A bárd ezen varázslata igen-igen összetett, s rendkívül jól alkalmazható több esetben is. Lehetővé teszi, hogy a bárd, szeme világa nélkül is (pl. bekötött szemmel) láthassa környezetét. E tudomány a fény világának tökéletes ismeretén alapszik, s nagyjából az infralátáshoz hasonlatos képet ad. Megalkotásában az Éjszakai látás varázslat is benne foglaltatik.

Fénytánc

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 6
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 7 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A bárd ezt a varázslatot lények megbűvölésére használhatja. A megidézett fények ezer színben játszanak a levegőben, ritmusosan változtatják helyüket és fényerősségüket. A furcsa jelenséget figyelő lények, ha Mágiaellenállásuk siker-

telen, elbűvölve lesik a látványt. Ilyenkor a Mágia fejezetben leírt Kábulat varázslatmozaik módosítói érvényesek. A varázslat minden lényre hat, aki 7 lábnál közelebb áll a látomáshoz, s látja is azt. A varázslat hatóideje 2 kör szintenként. A varázslat 2 Mp felhasználásával 1 E-vel erősíthető.

Mágia megjelenítés

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: max. 1 perc/szint
Hatótáv: max. 1 láb/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd tetszőleges varázslat képét jelenítheti meg. Ez lehet szörnyidézés, őselemeket használó mágia vagy bármi más. A varázslat csak látvány, tehát valódi-hatása nincs, sebzést nem okoz, s hanggal sem rendelkezik. Hatásos lehet primitív lények megfélemlítésére, avagy az Anyagkoncentráló mágiákkal együtt.

Rejtjel

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 10
Erősség: 2
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 év
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonlatos a Rejtett üzenethez, ám nem szóban, hanem írásban működik. Az üzenet terjedelme három pergamen oldal lehet, s betűit csak az arra kiválasztott fogja a helyes sorrendben látni. Csak a szavak betűi keverednek össze, ugyanúgy, mint a Rejtett üzenetben, így egy kis logikával az ilyen típusú kód megfejthető. A bárd ezért még 5 Mana-pont ráfordításával az egész szöveg betűinek keveredését idézheti elő, amit visszafejteni szinte lehetetlen. Ha a varázslatot semlegesítik a tekercsen, az írás képe a kevert formában marad a papíron, s még a kijelölt személy vagy lény sem tudja helyesen elolvasni. A varázslat hatóideje 1 év, utána a leírt szöveg végleg a kevert formában marad meg.

Távolságtorzítás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ezzel az illúzióval a bárd minden távolságot nagyobbnak vagy kisebbnek láttathat, mint amekkora az valójában. Ezt a varázslatot saját magán is alkalmazhatja, ekkor a távcsövet helyettesíti, ám máson egészen más szerepe is lehet. Folyosók hossza, utak távolsága torzítható el teljesen a varázslattal. A távolság természetesen nem változik meg valójában, így egy három napi járóföldre lévő erőd, hiába torzul a távolság látszólagosan 5 órányira, három napi menetelés árán érhető csak el. A maximális kezelhető távolság 10 mérföld, s a legnagyobb torzítási arány 1:50-hez lehet. Azaz 50 lábnyi távolság egy lábnyinak vagy 2500 lábnyinak tűnhet. A varázslat hatóideje 15 perc.

Rémítés

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezen varázslata valamely rettenetes lény képét idézheti meg. A szörny megjelenése után üldözőbe vesz egy, a bárd által kiválasztott lényt. A szörny áthaladhat a falakon, ajtókon, s csak kergeti az áldozatot, soha nem éri el. Ha az áldozat megáll, így tesz a szörny is, de csak 1-2 kurta arasznyira tőle. A varázslat 5 körig marad fenn, s az áldozatnak a bárd 10 lábnyi körzetében kell tartózkodnia a szörny megidézésekor. A varázslat nem használható együtt az Anyagkoncentráló mágiákkal, célja kizárólag egy rémisztő jelenés megidézése.

Illúzió írás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 2
Varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat a Rejtjelre emlékeztet. Ha a bárd ezzel a varázslattal ír meg egy szöveget, az kétféleképpen működhet. Az első lehetőség az, hogy az írás mindig látható, s egy bizonyos feltétel bekövetkeztekor eltűnik. A második eset ennek fordítottja, azaz a szavak láthatatlanok, s csak egy különleges időpontban válnak olvashatóvá. A két varázslat dupla Manapontért kombinálható egyazon pergamenen is, így még ravaszabb kombinációk megalkotására alkalmas. A varázslat 3 oldalnyi írásra vagy rajzra alkalmazható, s örökké megőrzi tulajdonságát. A feltétel, amihez a szöveg változása kötött, bármi lehet, ám egyetlen konkrét időpont nem. Tehát nem lehet a P.sz. 3678. év Bosszú havának 12. napja, de lehet a Bosszú havának 12. napja, mivel abból minden évben előfordul egy. Lehet a feltétel egy bizonyos nap időpontja, vagy akár csillagfény jelenléte is.

Fantomsereg

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 15 kör
Hatótáv: 50 láb
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat is fényalapú megtévesztés. Segítségével a bárd egy egész csapatot vagy sereget jeleníthet meg. A csapat csak egyféle lényből állhat, tehát ha az 35 kreatúrából áll, azoknak mind egy fajba kell tartozniuk. Az öltözködésnek és a felszerelésnek is hasonlónak kell lennie, bár itt apró eltérések azért lehetnek. A sereg még 15-20 lábról szemlélve is valóságosnak tűnik, de közelebbről látható, hogy az alakok nem kidolgozottak, s inkább csak formák kavalkádja az egész látomás. A varázslat hatóideje 15 kör. A sereg bármely irányból vagy távolságból érkezhet, a lényeg az, hogy az áldozatokhoz ne kerüljenek 15 lábnál közelebb, mert akkor az illúzió könnyen felfedezhető.

Üresség

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 18
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ez az illúzió egy adott hely minden tárgyát láthatatlanná teszi. Egy teremből az összes bútor, szekrény, polc, kép, egyszóval minden eltűnik, csak a kopár falak maradnak. Ha a varázslatot erdőben használja a bárd, 20 lábnyi körzetben minden fa, bokor s egyéb, a földből kiemelkedő jelentősebb nagyságú tárgy vagy növény (a fűfélék pl. nem) eltűnik. Hiába tudják a szemlélők, hogy itt kell lennie valaminek, csak tapogatózással tájékozódhatnak a varázslat hatóideje alatt. A varázslat egy helyiségre avagy 20 láb sugarú körre mondható rá, hatóideje pedig 5 perc szintenként.

Maszk

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslatot kétféleképpen is alkalmazhatja a bárd, helyzetének megfelelően. Az egyik felhasználási mód hasonlatos az Alakváltáshoz, de csak a bárd arca változtatható meg így. Az arc nem utánozhat konkrét személyt, de bármilyen humanoid arc lehet. Az átalakulás ebben az esetben is csak fényillúzió lesz. A másik lehetőség arra szolgál, hogy a bárd érzelmeit leplezni tudja. Az illúzió saját arcát fogja megjeleníteni, de rajta az érzelmek a gondolatainak, és nem érzelmeinek megfelelően látszanak meg. Így a bárdot sokkal nehezebb hazugságon fogni, s kártyában vagy egyéb szerencsejátékban is komoly ellenfél lehet. Arcvonásai nem árulhatnak el meglepetést, csak ha ő maga kívánja. A varázslat hatóideje az első alkalmazás esetén 2 kör szintenként, a második esetben 5 perc szintenként.

Szivárvány

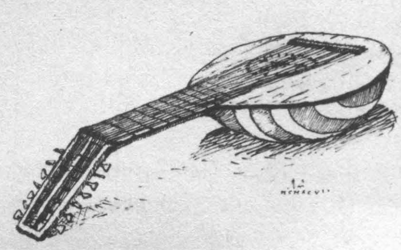
Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

Inkább elméleti, semmint komoly gyakorlati jelentőséggel rendelkező varázslat. A sokak szerint isteni eredetű szivárványt jelenítheti meg a bárd illúziója segítségével. A szivárvány mindenben hasonlatos lesz a természeteshez, s szintenként 2 percig maradhat fenn.

Fényvért

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a bárd magára idézhet egy tetszőleges vértezetet s egy pajzsot. Mindkét tárgy illúzió, de alakja, kidolgozása maga lesz a tökéletesség. A varázslat egyrészt elkápráztathatja a szemlélőt, másrészt megtévesztheti. Kiválóan alkalmas a varázslat lovagi tornákon való megjelenésre, vagy bármi más, nemesek részvételével zajló társadalmi eseményre. Fontos szerepe a varázslatnak harcban lehet, ahol az ellenfél nem sejti a vért illúzió voltát. Ezért megpróbál a páncéllal nem fedett, pajzzsal nem védett területekre támadni, minek következtében Támadó értéke 25-tel csökken. Ha a vért illúzió voltára rájött, a negatív módosító érvényét veszti. Ugyanakkor a bárd még így is használhatja a pajzsot - ha rejtett mozgásra készül, ez tökéletesen álcázhatja azt, mivel továbbra sem válik átlátszóvá. A varázslat hatóideje 2 perc szintenként.



Tükör

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal forgó fényörvényt idézhet meg, mely két szegmens alatt tökéletes tükörré áll össze. Mérete maximálisan 2x2 láb lehet, s több célra is felhasználható. Egyrészt kiváló tükör, a kor legnagyobb mesteremberei sem képesek ennél szebb fényűt alkotni. Használható emellett afféle varázslatok ellen is, melyek fényből valók, s a bárdban kívánnak kárt tenni. Ezek többnyire más bárdok varázslatai, mint például a Fókuszált fény. A varázslat hatóideje 3 kör szintenként, utána a tükör szétfoszlik.

Irányvesztés

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 12
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 15 perc/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

Ez az összetett illúzió tévútra vezetheti áldozatait, legyenek bár épületben vagy szabadban. A varázslat hatására jellegzetes viszonyítási pontok (például egy erdőben a furcsa alakú fák, források, föld alatt ismerős szobrok, fali díszek) újra megjelennek az áldozatként kijelölt személy útjában - mintha körben járna. Ezzel tökéletesen össze lehet zavarni mindenkit, különösen ha nem készített térképet addigi útjáról. A varázslat megidézésekor az áldozatnak 15 lábnyi körzetben kell tartózkodnia, a varázslat hatóideje pedig 15 perc szintenként. Megjegyzendő, hogy a varázslat által létrehozott illúziókat az áldozat kísérői is látják, tehát ők sem igazíthatják ki őt.

Teljes álca

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 35
Erősség: 12
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 kör/szint
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Maszk nevűvel, illetve annak első felhasználási módjával. A különbség az, hogy a felszerelés és ruha is megváltoztatható, nem csak az arc. Emellett lényeges különbség még az átalakítható személyek száma. Teljes álca ugyanis egyszerre több lényen is alkalmazható. A lények száma 5+a bárd Tapasztalati szintje. A varázslat hatóideje 10 kör szintenként.

Káosz

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 35
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat egészen hajmeresztő illúziók megalkotására képes, célja ugyanis az, hogy a szemlélők kételkedni kezdjenek józan eszük épségében. Bármilyen képtelenséget megjeleníthet. Pl.: A varázslat hatására megcserélődnek az irányok, a fent lesz a lent és fordítva, ugyanakkor a tárgyak persze nem kezdenek lepotyogni. Fényviharok száguldoznak vadul mindenütt, változik a táj, s az áldozatok közül néhány lassacskán szömörcévé változik. Az sem elképzelhetetlen, hogy a tárgyak hullámzani kezdenek, míg a víz megszilárdul. Az őrület mértékének pusztán a bárd fantáziája szab határt. A varázslat speciális tulajdonsága, hogy nem leplezhető le. Azaz, ha valaki illúzióra gyanakszik, bármely tárgyhoz érne is hozzá, hogy megbizonyosodjék illúzió voltáról, az eltűnik, arrébb mászik, átalakul - egyszóval elérhetetlenné válik. Ez a varázslat alkalmasint még varázslókat is megzavarhat. A varázslat hatóterülete egy 20 láb sugarú kör, hatóideje 1 perc szintenként.

Színvarázs

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

Az egyik legszórakoztatóbb varázslat, mely igen könnyen használható, s hatása biztosan teljes siker. A mágia egy terület színét változtatja meg. A beszínezendő terület nagysága fél négyzetláb szintenként. Mindenre alkalmazható, de élő szövetre nem. A haj például színezhető lesz, a bőr nem. A varázslat bármilyen szín létrehozására képes, de csak foltokat tud befesteni, így képet nem alkothat vele a bárd. A varázslat hatóideje 1 nap szintenként.

Kép

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal lemásolhat egy tetszőleges képet vagy írást, s létrehozhatja illúzióként. Ez az illúzió töké-

letes másolatként használható. Az öt Mana-pont csak a létrehozásra elegendő, ezzel az illúzió mindössze 5 körig marad együtt. További Mana-pontokkal ez az idő megnövelhető, a következők szerint:

+5 kör	+2 Mana-pont
+25 kör	+4 Mana-pont
+1 óra	+6 Mana-pont
+1 nap	+8 Mana-pont
+1 hét	+15 Mana-pont
+1 hónap	+19 Mana-pont
+1 év	+25 Mana-pont
Örökkévalóság	+40 Mana-pont

Hamis teleportáció

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 25
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 6 kör/szint
Hatótáv: 16 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A bárd egyik valóban érdekes illúziója. Az áldozatok csak egy hatalmas villanást látnak, majd rövid ideig sodródnak a csillagokkal pöttyözött űrben. Elszáguldanak furcsa fények, jelenések mellett, majd ismét látják a villanást, s egy kietlen pusztaság közepén állnak. Az ég vérvörös, keserű, metsző szél fütyül a komor tájon. Sehol egy épület, fa, élőlény: körös-körül csupán fekete, kavargó massza látszik. Mindenki külön-külön látja ezt, ha csoportra hatott a varázslat, akkor is. Az egész csoda természetesen illúzió. Felfedezni elég nehéz, mert nincs megfogható tárgy, így sokáig lehet gondolkozni azon, mi is történt. Az áldozatok nem változtattak helyet, a fekete massza természetesen veszélytelen illúzió. Ám amíg nem lépnek bele, nem lépnek el helyükről, addig valóságos tárgyaknak vagy társaiknak nem ütközhetnek. Így az illúzió valóságát semmi nem cáfolhatja meg. A varázslat hatókörzete egy 16 láb sugarú kör, időtartama 6 kör szintenként.

Személyes varázs

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 15 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat lehetővé teszi a bárdnak, hogy mindig tökéletes formában legyen - legalábbis látszólag. Sebek, horzsolások, borosta, koszfoltok, szakadások a ruhán, rendezetlen haj, mindezek egy szempillantás alatt eltűnnek. A bárd ezen varázslattal a leghevesebb csata után is "szalonképessé" teheti magát. A varázslat nem változtatja meg a ruházatot, de annak hibáit leplezi. A sebek sem gyógyulnak be, pusztán egy időre láthatatlanná válnak. Mindez természetesen nem egyéb illúziónál, melynek időtartama 15 perc szintenként.

Élő történelem

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 21
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A bárd ezen varázslata hasonló a Képidézéshez, de ebben az esetben nem a bárd, hanem egy tárgy, hely, épület története pereg le néma képekben. A képet nem csak a bárd, de minden szemlélő láthatja. A képsorokban a tárgy szerepel középpontként. A varázslat egy alkalommal legfeljebb három különböző időpontról idézhet emlékeket, ezeket a bárdnak kell kiválasztania, dátum alapján. Egyetlen esemény sem lehet egy évnél hosszabb. Az illúzió hang nélkül pereg, s az események felgyorsítva, vázlatosan követik egymást.

Fegyver

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: a bárd fegyvere
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat a harci illúziók egyike. Hatására a bárd eredeti fegyvere láthatatlanná válik, s egy másik fegyver képe jelenik meg a helyén. Ez bármilyen, a bárd által választott fegyver lehet, nagyságra és minőségre való tekintet nélkül. A varázslat nem csak egy átváltoztatást tesz lehetővé, így a bárd akár körönként is változtathatja a kezében lévő fegyver képét. Látványos például, mikor egy rövidkard hirtelen hosszúkarddá nő, majd buzogánnyá változik, utóbb harci balta lesz. Ez bizony alaposan megzavarja az ellenfelet, akinek VÉ-je ennek következtében 10-zel, TÉ-je 5-tel csökken. A varázslat hatóideje 2 kör szintenként.

Nyílzápor

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 7
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: 50 láb
Mágiaellenállás: -

A harci illúziók másik fajtája. A varázslat képes megsokszorozni egy kilőtt vagy elhajított eszköz képét, legyen az nyíl, paritytyakő, tőr avagy jól célzott dárda. Minden egyes repülő

fegyvernek még 5 hasonmása születik a semmiből. Ez különösen akkor hatásos, ha egyszerre többen használják íjukat. Így öt-hat kilőtt vessző 50-60 nyílvesszőt tartalmazó felhővé változik. Ekkor minden olyan VÉ pont, mely nem a távolságból adódott, nullára csökken. Az áldozat ugyanis nem tudja, merre is ugorjon, még akkor sem, ha sejti, a vesszők java csupán illúzió. A varázslat hatóideje 1 kör szintenként.

EGYÉB BÁRDMÁGIÁK

Az egyéb mágiák csoportjába azok a varázslatok kerültek, melyek alapvetően nem tartoztak a bárdok eszköztárába - ki tudja, hogy e csavaros eszű, gyakorta görbe utakon járó fickók miképpen jutottak birtokukba. Néhány közülük persze beletartozik a Fény és Hangmágia csoportjába is, ezekben az esetekben a mágia mindkét forrásból merít működéséhez. Különös figyelmet érdemel a bárd három anyagi mágia varázslata, melynek segítségével az illúziók anyagiasíthatóvá válnak.

Tanulás

Típus: Mentális
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A bárd ezzel a varázslattal bármilyen verset vagy dalt, melyet hall, első alkalommal megtanulhat. Így nem kell több órán át gyakorolnia, akár azonnal előadhatja. A varázslatot a dal hallgatása közben kell megidézni, s az időtartam a próza, vers vagy dal előadásának idejével egyezik meg.

Hipnózis

Típus: Asztrál+Fénymágia
Mana-pont: 20
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 3 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat segítségével a bárd ezüstösen ragyogó fénygömböcskét teremthet, mely lassan, imbolyogva mozog az áldozat szeme előtt. Ez hipnotikus hatású, s álomba vagy hipnotikus állapotba ringathatja célpontját, a bárd óhaja szerint. Ha az áldozat Mágiaellenállása sikertelen, álomba merül, vagy félig öntudatlan állapotba kerül. Ha elalszik, két óra múlva lehet csak felébreszteni, addig szinte reménytelen - bár a mágia segíthet. Ha hipnotikus állapotba került, a bárd utasításokat adhat neki, melyeket teljesítenie kell. Az utasítások száma azok hosszától és a varázslat hatóidejétől függ, mástól nem. A parancs nem lehet közvetlen öngyilkosságot jelentő, de közvetett igen: Nézd, milyen szép madár repül ott! Repülj utána, és hozd ide nekem! - Efféle utasítás bizony halálos lehet egy vártorony tetején. A parancsok a varázslat hatása utáni időpontra is vonatkozhatnak, de ebben az esetben feltételhez kell kötni őket. A varázslat hatóideje szintenként 1 perc, hatósugara 3 láb. A varázslatot 3 Mana-pontért erősítheti a bárd.

Rohanó idő

Típus: Fény+Hangmágia
Mana-pont: 34
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: perc/szint
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat egyszerre hat a hang és látvány illúziók területén. A bárd ennek segítségével ellenfelei számára látszólagosan felgyorsíthatja az idő múlását, legalábbis a környezetükben. Az illúzió lényege, hogy az áldozatok környezetében minden a felgyorsult idő szerint reagál. Például, ha az ellenfél egy erdei úton áll, a növények szemmel láthatóan nőni kezdenek, az állatok szinte követhetetlen gyorsasággal mozognak, a nap sebesen halad pályáján. Ha barlangban, föld alatti folyosón járt, láthatja, ahogy a por lerakódik a padlón, pókhálók terjeszkednek a sarkokban. A múló idő persze csak illúzió, de hang és kép is tartozik hozzá. A zajok, zörejek, állathangok is felgyorsulnak, minden a 144-szeresére, azaz 10 perc eltelő idő az illúzió látványnak egy napját jelenti. A varázslat ideje alatt csak az illúzió látványt láthatják, s a normál tér hangjai is csak nagyon gyengén érnek el hozzájuk. A varázslat hatóterülete egy 12 láb sugarú kör, hatóideje pedig egy valódi perc szintenként. Ha valamelyik áldozat kisétál a körből, számára a varázslat megszűnik.

Figyelem elterelés

Típus: Fény+Hangmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat arra szolgál, hogy egy pillanatra elvonja a jelenlevők figyelmét a bárdról. Ennek számtalan módja lehetséges. A megkötés csupán az, hogy a hang nem lehet hosszabb 1 szegmensnél, az illúzió maga egy körnél, s a kép mérete nem lehet nagyobb egy embernél. A hatást a bárd választja ki. A varázslat kimondása után a körben még lehetősége nyílik cselekvésre, vagyis oly rövid idejét köti le, hogy ugyanazon körben még támadhat is. A kör lejártával viszont a Figyelem elterelés hatása is megszűnik. Lehetséges például elterelni egy ork figyelmét azzal, hogy a szeme előtt sebesen elreppen egy rikoltó madár - a lehetőségek száma szinte végtelen.

Dalmágia

A Dal neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Álom	12/célpont	6	3 kör	lásd leírás!	10 láb	mentál
Bájolás	5/lény	6	1 perc	2 óra	10 láb	asztrál
Bátorság	7	5	1 kör	dal hossza	lásd leírás!	-
Bénítás	8/célpont	7	2+k6 kör	k6 kör	10 láb	mentál
Ellentétek	35	25	1 perc	végleges	10 láb	asztrál
Emlékek	25	12	3 perc	végleges	10 láb	mentál
Feledés	20	12	3 perc	egyszeri	10 láb	mentál
Félelem	4/lény	6	1 perc	dal hossza	10 láb	asztrál
Halál	45/lény	15	1 kör	végleges	10 láb	asztrál
Kínok	4/kör	25	1 kör	dal hossza	hallótáv	mentál
Nyugalom	1/célpont	5	1 perc	k6 kör	10 láb	asztrál
Zavarodottság	6/célpont	4	1 perc	k6 kör	10 láb	mentál

Hangmágia

A Dal neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Beszélő múlt	19	1	1 perc	15 perc	20 láb	-
Bűvhangszer	4	1	1 szegmens	10 perc/szint	bárd hangszere	-
Csend	10	8	1 kör	1 kör/szint	8 láb	-
Dalegyesítés	18	5	1 szegmens	lásd leírás!	-	-
Hamis beszéd	7	2	1 szegmens	perc/szint	15 láb	-
Hangcsapás	3	1	1 szegmens	1 szegmens	50 láb	-
Hangidézés	8	1	5 kör	2 perc/szint	10 láb	-
Hangkivetítés	6	1	1 szegmens	1 óra	50 láb	-
Hangorkán	22	4	4 szegmens	1 szegmens	12 láb	állóképességpróba
Hangtanulmány	2	1	3 perc	végleges	5 láb	-
Hangteremtés	2	1	1 szegmens	5 perc/szint	12 láb	-
Hangutánzás	4	1	3 szegmens	15 perc/szint	35 láb	-
Mágia dala	10	5	1 szegmens	lásd leírás!	-	-
Mágikus hang	8	1	1 kör	végleges	érintés	-
Nyelvzagyválás	6	5	1 szegmens	perc/szint	15 láb	-
Rejtett üzenet	5	1	lásd leírás!	egyszeri	hallótáv	-
Távoli üzenet	25	25	2 perc	egyszeri	korlátlan	-
Távolság dala	10/szorzó	5	1 szegmens	lásd leírás!	-	-
Zajkeltés	1	1	1 szegmens	1kör	15 láb	-

Fénymágia

A Dal neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Alakváltás	15	1	1 kör	2 perc/szint	-	lásd leírás!
Aura	3	1	1 szegmens	10 kör	10 láb	-
Bűvharc	16	1	1 szegmens	kör/szint	lásd leírás!	-
Délibáb	12	3	1 perc	1 óra	5 mérföld	-
Éjszakai látás	9	5	1 kör	10 perc/szint	-	-
Élő történelem	21	1	1 perc	1 perc/szint	15 láb	-
Fantom	23	3	3 szegmens	1 óra	-	-
Fantomsereg	5	1	1 szegmens	15 kör	50 láb	-
Fegyver	5	1	1 szegmens	2 kör/szint	bárd fegyvere	-
Félelm. fegyver	3	1	1 szegmens	8 kör	lásd leírás!	-
Fénysugár	9	3	2 kör	3 kör/szint	-	-
Fénytánc	5	6	2 szegmens	2 kör/szint	7 láb	asztrális
Fényvarázs	3	1	1 kör	perc/szint	15 láb	-
Fényvért	9	2	1 szegmens	2 perc/szint	-	-
Fókoszált fény	15	3	1 szegmens	kör/ 3 szint	6 láb	-
Hamis teleport	25	15	1 szegmens	6 kör/szint	16 láb	-
Hasonmás	6/hasonmás	2	2 szegmens	5 kör	-	-
Illúzió	4	1	3 szegmens	15 perc/szint	lásd leírás!	-
Illúzióírás	15	2	5 perc	végleges	-	-
Illúziótalaj	6	2	5 szegmens	10 perc/szint	lásd leírás!	-
Irányvesztés	12	2	1 kör	15 perc/szint	15 láb	-
Káosz	35	25	1 kör	perc/szint	20 láb	-
Kép	5	1	1 kör	lásd leírás!	5 láb	-
Képidézés	9	1	5 kör	perc/szint	12 láb	-
Ködalak	4	1	1 szegmens	3 kör/szint	-	-
Láthatatlanság	4	1	1 szegmens	1 óra	-	-
Lényalkotás	6	1	3 szegmens	15 perc/szint	12 láb	-
Maszk	2	1	3 szegmens	lásd leírás	-	-
Mágiamegj.	6	1	1 szegmens	1 perc/szint	1 láb/szint	-
Nyílzápor	7	1	1 szegmens	kör/szint	50 láb	-
Rejtjel	10	2	3 kör	1 év	-	-
Rémítés	5	1	1 szegmens	5 kör	10 láb	-
Személyes varázs	5	1	1 szegmens	15 perc/szint	-	-
Szépségvarázs	12	2	1 kör	6 óra	-	-
Színvarázs	1	1	1 szegmens	1 nap/szint	5 láb	-
Szivárvány	4	1	1 kör	2 perc/szint	20 láb	-
Tanulmány	2	1	3 perc	végleges	8 láb	-
Tárgyalkotás	5	1	1 szegmens	3 perc/szint	érintés	-
Tárgyátváltoz.	6	1	2 szegmens	1 nap/szint	érintés	-
Tárgyláthatatl.	8	1	1 kör	3 kör/szint	12 láb	-
Távolságtorzítás	9	2	1 kör	15 perc	lásd leírás!	-
Teljes álca	35	12	1 kör	10 kör/szint	20 láb	-
Tükör	4	1	2 szegmens	3 kör/szint	érintés	-
Üresség	18	2	1 kör	5 perc/szint	20 láb	-
Vakon látás	35	15	3 kör	5 perc/szint	-	-
Vakság	8	1	1 szegmens	3 kör	10 láb	-

Egyéb bárdmágiák

A Dal neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Figyelem elt.	2	1	1 szegmens	1 szegmens	5 láb	-
Hipnózis	20	6	1 perc	perc/szint	3 láb	asztrális
Rohanó idő	34	15	1 kör	perc/szint	15 láb	-
Tanulás	4	1	lásd leírás!	végleges	10 láb	-



A **sercenések** nyomán kékes izzás ébredt megint a szférák határán. Alig néhány perc múltán már egymást érték a villámlobbanások, noha az ég tiszta maradt; a kóbor lidércfények, akárha forgószél kapta volna szárnyra őket, összeverődtek, örvénnyé öblösödtek. A szikrák, a lángok, a szeráfok egykettőre kéken derengő gomollyá tapadtak össze.

- részlet Wayne Chapman *Halál havában* c. regényéből

PAPMÁGIA

- A mágia szférái
- Általános varázslatok
- Szférikus varázslatok
- Egyedi varázslatok

A **Külső Síkok** lényei közül a leghatalmasabbak isteneknek, a kisebb befolyással bírók pedig angyaloknak, küldötteknek, közbenjáróknak illetve ördögöknek neveztetnek. Az istenek eredetét minden vallás, minden filozófiai irányzat másképpen magyarázza, ám abban valamennyi teológus egyetért, hogy a valóság megértéséhez az emberi elme túlságosan is gyarló. Meg lehet persze kísérelni közel férkőzni az istenek titkaihoz, ám mindazok, akik behatóan tanulmányozzák az égieket, meggyőződéssel állítják: a túlzott kíváncsiság rendre megbosszulja magát.

Mindazonáltal el kell fogadnunk, hogy istenek bizony léteznek, hogy magából az univerzum lényegéből születnek, s nem érvényesek rájuk az Elsődleges Anyagi Sík törvényei.

A pyarroni és az északi teológiai iskolák megegyeznek abban, hogy a Külső Síkok felette állnak mind az anyagi, mind az asztrális és mentális síkoknak. E Külső Síkok végtelen számúak, ebből következően elméletileg végtelen számú isten létezhet. Minden istenség egy adott Külső Síkhoz kötődik - ezt Isteni Síknak nevezzük, és legfeljebb öt másik Külső Sík lehet ennek az Isteni Síknak alárendelve.

Egy isten születése és hatalmának megerősödése után saját síkot kereshet magának. Ha olyan síkot kíván, melyre még más isten nem terjesztette ki hatalmát, és sikerül az ott élő lényeket uralma alá hajtania, akkor azon sík főistenévé válik. Ha nem vágyik ekkora hatalomra, avagy nem elég erős hozzá, hogy megszerezze, csatlakozhat valamely más istenek által uralt síkhoz, s ha befogadják, annak az istencsaládnak lesz tagja, mely az adott síkot uralja.

Minden vallás valamely istencsaládot tisztel. Emellett természetesen más istenek létezését is elismerheti, ám csak az adott istencsalád hatalmának veti alá magát, s tőlük vár segítséget mind az evilági, mind a túlvilági életben.

Az istenek közvetlenül nem avatkozhatnak bele az Elsődleges Anyagi Sík eseményeibe. A teológusok szerint az idők kezdetén azok az istenek, akik Ynev sorsát azóta is formálják, tanácsot hívtak össze, s megalkották az Ősi Egyezményt.

Az Ősi Egyezmény kimondja, hogy istenek saját anyagi mivoltukban nem jelenhetnek meg Yneven, s nem nyilváníthatják ki főhatalmukat, azaz nem teremthetnek vagy pusztíthatnak közvetlenül.

A világi gondolkodók, elsősorban a Fehér Páholy és a dorani Nagytanács filozófusai úgy tartják, hogy az isteneket valami ismeretlen, felettük álló erő kényszeríti az Ősi Egyezmény betartására, melynek léte független az égiektől, s része az univerzum magasabbrendű törvényeinek.

Számtalan megfigyelésből következő tény, hogy az istenek valamely Elsődleges Anyagi Síkra gyakorolt hatalmát az adott síkon lakó hívők száma befolyásolja. Arra nézve, hogy ennek mi az oka, számtalan elmélet született.

Radaconte Argus, a sigranomói egyetem teológiai tanszékének professzora így ír *Theomica* c. munkájában:

...A Külső Síkokat csatornák kötik össze az anyagi világok sokaságával, e csatornákon számunkra ismeretlen energiák áramolnak. Ezek az energiák valamiképpen befolyásolják az égiek hatalmát. Efféle csatornát még egy istennek is nehéz nyitnia, fenntartásához hívek sokaságának kell közreműködnie. Minél nagyobb számú hívő sugározza hitét e csatornán, annál erősebbé válik a kapcsolat az isten és az anyagi sík között. Érthető tehát, miért is kell egyre több hívet megnyernie papjainknak; hisz ezzel a vallás és az egyház valóságos hatalmát növelik...

...Egyes vallások követői fennen hirdetik, hogy bizonyos egyéb hitek káros hatásúak, ezért irtani kell őket. Ezt az elméletet minden humánus gondolkodó elveti, noha való igaz, hogy bizonyos esetekben kénytelenek vagyunk a gyakorlatot az elvek fölé helyezni.

Bizonyos emberáldozó, gonosz vallások híveit - kik Ynev népeinek pusztulására törnek, s nem titkolt céljuk, hogy az Elsődleges Anyagi Síkot kiszolgáltassák sötét uraik kényére-kedvére - szomorú kötelesség elpusztítani, még akkor is, ha nyíltan nem lépnek fel az egyetemes kultúra ellen. Bármily fájó, puszta létükkel egyre erősítik a gonosz istenségek hatalmát, s ez, ha túlnő bizonyos határon és ellenőrizhetetlenné válik, világunkat a Káoszba taszíthatja...

...Mindemellett vallom, hogy minden olyan egyháznak létjogosultsága vagyon, mely nem vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, s híveit mértékletességre, az Élet szent törvényeinek betartására buzdítja.

...Domvik papjai szerint semmi efféle csatorna nem létezik, az isten hatalma nem függ sem a hívők számától, sem hitük erejétől. E feltevést látszik igazolni, hogy azon vallások papjai is képesek mágiát használni, melyek nem valódi isteneket tisztelnek urukként. Azt azonban semmiképp nem szabad elfelejteni, hogy ezek a papok csak a Kis Arkánum néhány litániáját hívhatják segítségül, bármekkora is legyen rangjuk. Valószínűnek tartom, hogy a Kis Arkánum rituáléi és a Nagy Arkánum varázslatai csak abban az esetben valósulhatnak meg, ha az ehhez szükséges manát egy Külső Síkról kapja a fohászkodó pap. Ez csak akkor lehetséges, ha az adott síkra nyílik olyan csatorna, mely összeköttetést biztosít egy istennel avagy alárendelt angyalával.

...Ha egy istennek elpusztulnak hívei, kiüresednek templomai és szent helyei, elveszti kapcsolatát az anyagi síkkal (megszűnik a csatorna), s többé semmilyen befolyással nem bír e világra...

A *Theomica* értekezései olykor nem kellően világosak, ám számtalan tekintetben helytállóak, így alapvetően igaznak kell elfogadnunk állításait. Tény, hogy a Kis Arkánum litániáinál magasabb szintű papi mágiát csak olyan pap tud végrehajtani, aki élő istenséget imád. A Kis Arkánum litániáihoz elegendő a puszta hit - irányuljon bármiféle istenre -, ha elég erős.

A fent említett Pyarroni Paktumot Ynev jelentős egyházainak vezetői fogadták el P. sz. 1336-ban. A Paktum többek között kimondja, hogy minden olyan vallás üldözendő, mely emberáldozatot mutat be, vagy más módon megszentségteleníti az életet. A Paktum betartására az Inkvizítorok Szövetsége ügyel, melynek tagjai között egyaránt fellelhetőek a pyarroni, a dwoon, a domviki és a niarei egyház képviselői. Sajnos, az utóbbi időben egyre több helyütt ütik fel fejüket az olyan szekták és vallások, melyek dacolnak a Paktummal.

A papi mágia szférái

Az **istenek** hatalmukkal - mely emberi mércével ugyan korlátlannak tűnik - nem képesek az univerzum minden szféráját egyformán befolyásolni. Vannak olyan szférák, melyekre nagyobb hatalmat gyakorolnak, másokra kisebbet vagy egyáltalán semmilyet. Ez meghatározza azt is, hogy az isten papjának hatalma meddig terjed, a papi mágia mely részeit képes használni. A Pap kaszt tárgyalásánál leírásra került, hogy mely istenek mely szférákat uralják - e szférákhoz tartozó varázslatokat képesek használni az adott isten papjai és paplovagjai.

Azt, hogy egy varázslat mely szférákhoz tartozik, a varázslat leírásánál, a Szféra rovatban adtuk meg. Ha egy varázslatnál több szféra is szerepel, úgy mindig az elsőként feltüntetett a domináns.

Élet

Az **Élet** szférájába tartoznak azok a varázslatok, melyek az élet megőrzését vagy szebbé tételét szolgálják. Az e szférába tartozó varázslatot csak a leírás szerint lehet használni, tehát ártó szándékkal nem alkalmazható - ezzel hiába is próbálkozna bárki. Az Élet szférákba tartozó megidézésekkel szolgálatra bírt lények csak arra utasíthatók, hogy védjék meg a papot valamely veszedelemtől. Közvetlen támadásra vagy pusztításra nem vehetők rá, az efféle parancs hatására a lény azonnal felszabadul a mágia hatása alól. A varázslat létrehozásakor a pap szent jelképe fehéren izzó fényt áraszt.

Halál

E **szférába** tartoznak mindazok a varázslatok, melyek ártó szándékúak, az elmúlást és a pusztulást szolgálják. Végrehajtásukkor a pap szent jelképe vérvörös színben izzik. A Halál szférába tartozó varázslatok a mágia Nekromancia részébe sorolhatók, így például az elfekre - a Játszható fajok c. fejezetben leírtak szerint - különösen veszedelmesek.

LÉLEK

A **Lélek** szférához tartozó varázslatok leginkább a lények asztrál- és mentáltestére gyakorolnak hatást - az olyan lények ellen, melyek nem rendelkeznek a két fent említett test közül egyikkel sem, a varázslatok nem használhatóak. Ugyanígy, mindazon lények, akik immunisak az Asztrál- vagy Mentálmágiára, immunisak a Lélek szférába tartozó varázslatokra is. Az Asztrál vagy Mentálsíkon érvényesülő varázslatok kihatással lehetnek az Anyagi Sík történéseire. Minél nagyobb erejű egy varázslat, annál szembetűnőbb lehet befolyása az anyagi világ lakóira. A mellékhatások kizárólag a varázslat erejétől és jellegétől függőek s a pap körüli 1 mérföld sugarú körben jelentkeznek. Kizárólag gyenge érzelmek, gondolatfoszlányok formájában bukkanhatnak elő, sérülést, ájulást, stb, nem okozhatnak. A Lélek szférába tartozó varázslatok végrehajtásakor a pap szent jelképe sárga fényt áraszt.

TERMÉSZET

A **Természet** szférába tartoznak mindazok a varázslatok, melyek a természet erőinek vagy lényeinek parancsolnak, függetlenül attól, hogy segítő vagy ártó szándékkal alkalmazzák őket. Használatukkal nem csak állatok és növények felett nyerhet hatalmat a pap, de kérheti az elemi síkok lakóinak segítségét, és némely természetben előforduló jelenséget is előidézhet. A varázslás időtartama alatt a pap szimbóluma kék fénnyel világít.

A papok varázslatait litániákra és rituálékra osztjuk, hatalmuktól függően pedig megkülönböztetjük a Kis, illetőleg a Nagy, Arkánumba tartozókat.

Ha a varázslatok szféráit vizsgáljuk, három csoportot különböztethetünk meg:

1. Az általános varázslatok közé azok a mágiaformák tartoznak, melyek nincsenek szoros kapcsolatban egyetlen vallás papjaival sem. Mind a négy szféra tartalmazza az adott varázslatot, következésképp a szükséges manapontok birtokában bármely pap képes a végrehajtásukra. Közös jellemzőjük, hogy mindegyikük a Kis Arkánumokba tartozik.
2., A szférikus varázslatok egy, kettő vagy legfeljebb három szférához tartozhatnak. Amennyiben a pap ismeri az adott szférát, lehetősége van bármelyik, ott található varázslat felhasználására - már ha rendelkezik a szükséges mana-pontokkal.
3., Az egyedi varázslatok - jóllehet szférákba is besorolhatók - nem hozzáférhetők bármely, az adott szférát ismerő pap számára. Mindegyiknél külön jeleztük, mely égi hatalmasság jutalmazza vele hithű szolgáit. Ennek megfelelően használatára csakis az adott isten papjai és paplovagjai képesek.

ÁLTALÁNOS VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

A hatalom szava

Szféra: Lélek, Halál, Élet, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 35
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Speciális
Hatótáv: 30 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrál

"A látszat csal, az univerzum hazugságok sokaságára épül" - tartja egy ősi kyr bölcsesség. Az igazi hatalommal bírók nemritkán titkolják, mire képesek valójában. Egyszerű, szerény megjelenésük nem árulkodik erejükről, s ez megtévesztő lehet. Persze a valódi hatalom kisugárzása szinte tapinthatóan árad birtokosából, s ezt látja minden nyitott szemmel, tiszta elmével járó lény. Ám a sok nagyhangú, felületes, csupán látszatra adó szerencsétlen gyakorta már csak akkor veszi észre, kivel került szembe, kit sértett vérig, amikor már késő, visszakozni lehetetlen. Az efféle fickók megtorpantására szolgál a Hatalom szava.

A varázslat egyetlen szó kimondásából áll, mely tisztán és érthetően hallatszik 30 láb körzetben. A papnak közben fel kell mutatnia szent jelképét. Mindenki, aki ezen területen belül tartózkodik, szembesül a pap valódi hatalmával (Nevezetesen: megismeri Tapasztalati szintjét, főbb harcértékei nagyságrendjét - de nem pontos értékét), és tudatára ébred annak, mi mindenre képes az. A varázslat sohasem hazudik, mindig a valóság szerint mutatja be a mágia végrehajtóját. A hatalom szavának nincs kényszerítő ereje. Ha a támadók, kötekedők a valódi mivoltot megpillantva sem riadnak meg, a papnak más eszközöket kell keresnie megfékezésükre. (NJK esetében a Bátorság annyival csökken, amennyi a pap Tapasztalati Szintjének kétszerese. Ha ily módon az NJK Bátorsága nullára csökken, rettegni fog a pap hatalmától.) A varázslat nem evilági lényekre vagy élőholtakra nem fejti ki hatását.

A felhasznált Mp-k megduplázásával megkétszerezhető a mágia erőssége, vagy hatótávolsága. Háromszor annyi Mp ráldozásával mindez megháromszorozható, stb.

Áldás

Szféra: Lélek, Élet, Természet, Halál
Mana-pont: 3
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint vagy 1 hónap/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Az egyik legalapvetőbb papi mágia. Alkalmazásakor a pap istene jóindulatát, segítségét kéri és kapja. Mindazok, akikre a pap kiterjeszti az áldás hatását (1 személy/szint) - hacsak jellemük nem gyökeresen ellentéte a pap vallásának jellemé-

vel - megerősödnek eltökéltségükben, a varázslat időtartama alatt optimisták, jókedvűek és bátrak lesznek. Ez idő alatt minden Harci Értékükhöz +5 járul, akárcsak az asztrális és mentális mágiaellenállásukhoz, míg a rájuk irányított Átok ellen +50-nel dobnak ME-t. A varázslat nem evilági vagy élőholt teremtményekre nem fejti ki hatását.

Az Áldás segítségével felszentelt víz, étel tiszta és fogyasztható lesz - amennyiben mérgezett volt, úgy látványosan megposhad, undorítóvá válik. Azok a tárgyak, melyeket a pap megáldott, 1 hónap/szint időtartam alatt nem porosodnak, nem fog rajtuk a rozsda és színüket sem vesztik.

A megáldott tárgyból a fent említett időtartam alatt sugárzó mágia - azonos varázslaterősség mellett - semlegesíti az Átok hatását, ám ezzel szertefoszlik, s a tárgy a továbbiakban közönséges, mágiától mentes dolognak minősül.

Mágia kifürkészése

Szféra: Lélek, Élet, Természet, Halál
Mana-pont: 5
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: Kijelölt varázslat
Időtartam: Azonnali
Mágiaellenállás: -

Rendkívül hasznos varázslat, pompás kiegészítője a Mágia szétoszlatásának. Segítségével a pap megtudja, hogy az elpusztításra szánt varázslat milyen erősítésű. Ily módon nem kell találomra varázsolnia, s nem vesznek el a Mp-k, ha rosszul méri fel a lehetőségeket a pap.

A varázslók által létrehozott mágiákkal szemben haszontalan.

Mágia szétoszlatása

Szféra: Lélek, Élet, Természet, Halál
Mana-pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Kijelölt varázslat
Időtartam: Azonnali
Mágiaellenállás: -

Ezt a mágiaformát alkalmazva, a pap képessé válik - a varázslói varázslatok kivételével - más mágiák hatásainak megszüntetésére. Természetesen csakis abban az esetben, ha a varázslatra felhasznált mana-pontok száma meghaladja a szétoszlatásra szánt varázslatba fektetett mana-pontok számát. Varázstárgyak mágikus hatásai ily módon nem semlegesíthetők. A varázslatokat csak az adott varázslat időtartama alatt lehet szétoszlatni, annak következményei nem befolyásolhatók. Amennyiben nem nyilvánvaló, hogy mágikus hatásról van szó, a szétoszlatáshoz feltétlenül szükséges a Mágiaismeret képzettség alapfokú ismerete.

A varázslat hátulütője, hogy elképesztő megterhelést ró végrehajtójára. A pap ugyanis annyi körön keresztül képtelen lesz a varázslásra, amekkora erősítésű a szétoszlatott mágia volt.

Szent fény

Szféra: Élet, Lélek, Természet, Halál
Mana-pont: 3
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: Speciális
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Nevezik az "Istenek vezérlő tüzé"-nek is. A pap a varázslat végrehajtásával fényt gyújt valamely tárgyon vagy helyen. E fény 15 cm sugarú gömbként, kékesen ragyogva világít. A Szent fény csak olyan tárgyon vagy helyen - élőlényen, élőholton nem! - jelenik meg, melyet Szertartás varázslat segítségével felszenteltek. A mágia három fáklyányi világosságot ad a legnagyobb sötétben is, és időlegesen eloszlatja a Sötétség-varázs hatását. A Szent fény csak erősebb Mágia szétoszlatásával szüntethető meg, egyéb módon eloltani lehetetlen.

A Fény által bevilágított területen sem ultra-, sem infralátás nem működik.

A varázslat időtartama alatt figyelmezteti a papot, ha olyan helyre téved, amelynek vallásával ellentétes jellemű kisugárzása van, illetve ha veszély leselkedik rá. Ilyenkor színe egyre mélyül, majd vöröses árnyalatba csap át. A Szent fény a varázslat időtartama alatt - további Mp-k felhasználása nélkül - a pap akaratának megfelelően bármikor kioltható és újraéleszthető.

A Mana-pontok többszörözésével a mágia erőssége, valamint időtartama növelhető meg.

A Kis Arkánum rituáléi

Szertartás

Szféra: Élet, Lélek, Természet, Halál
Mana-pont: 3
Erősség: 500
Varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: Speciális
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

A papi mágia legalapvetőbb kelléke. A legelső varázslat, amit egy papnak felszentelése után megtanítanak, s az átlag emberek leggyakrabban csupán a mágia ezen formájával találkoznak életük folyamán. Habár vallásonként váltakoznak formái, s egyes hitek többfélét ismernek, mint mások, az alább következő hét szertartást mind alkalmazzák.

A leírások pusztán egyszerű vázlatai az eseményeknek.

1. **Templomszentelés:** Új oltár, szentély vagy templom felavatásakor celebrálják. A felépített helyet a papnak körbe kell járnia, s fennhangon idéznie a szertartás szövegét. A templom vagy szentély ezek után már alkalmas fohászkodásra, áldozat bemutatására, s otthont, támogatást nyújt az azonos vallású hívőknek.
2. **Névadás:** Ezen szertartás alatt adatik az újszülöttnek a név, melyet élete során viselnie kell.

3. **Felszentelés:** A szertartással szenteltvíz és más szentelt tárgy készíthető.

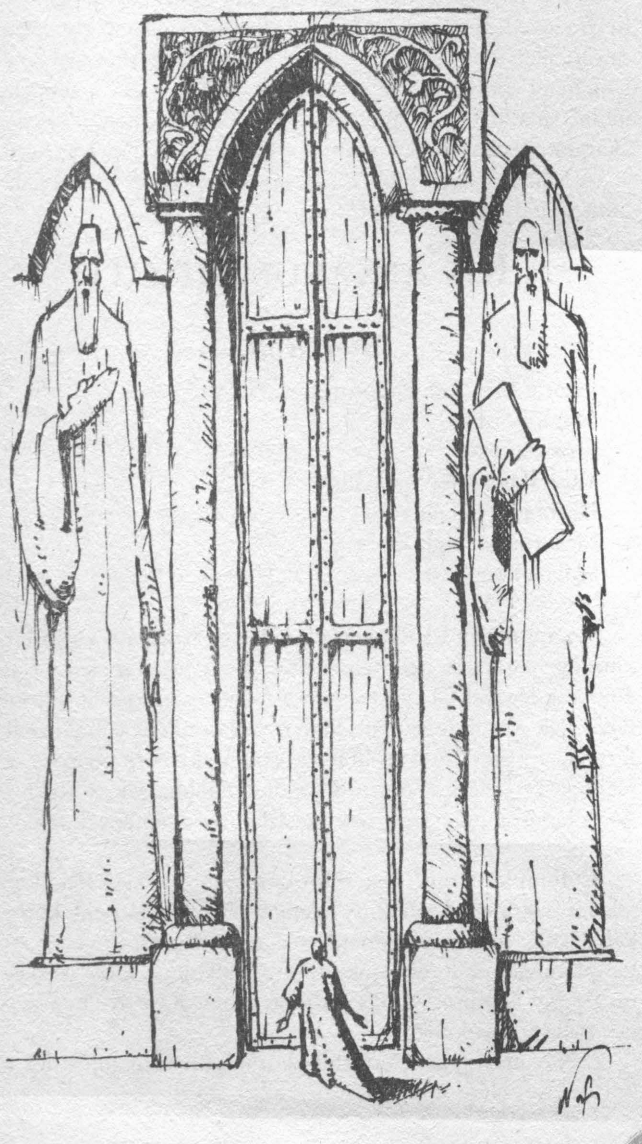
4. **Áldozat:** Az istentől függő áldozati formula és rituális szöveg, melyet az Áldozat bemutatása közben mormolnak.

5. **Áldás - étel, ital:** A pap megszenteli az elé tett ételt és italt. Hosszú szertartások alatt, illetve több napos mágia használatakor kizárólag efféle étket fogyaszthat, ilyen itallal olthatja szomját. Az eljárás nem fedi fel, hogy az étel vagy ital mérgezett-e.

6. **Áldás - föld, termés:** Leginkább földművesek megsegítésére használatos eljárás. Segítségével a következő év termése biztosíttatik, s nem kell nagyobb természeti katasztrófától sem tartani a megszentelt területen. Legalábbis olyantól nem, amit a pap istene idézne elő.

7. **Összeesketés** - A szertartással házasság köttetik.

A szertartások lefolyása vallásonként nagyon eltérő lehet, így ezek ismertetésére itt nem térünk ki. A papok a legtöbb fenti szertartáshoz különleges, felszentelt füstölőket, istenüknek szentelt tárgyakat és egyéb kultikus segédeszközöket használnak.



Aszkézis

Szféra: Lélek, Halál, Élet, Természet
Mana-pont: 12
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat a papok bűntől és földi kísértéstől való megtisztulását segíti elő. Új gondolatokat ébreszt, közelebb hozza a papot istenéhez, segít elszakadni a világi örömök gyarlóságától. Első lépésként a papnak tökéletesen el kell szakadnia a mindennapi valóságtól, egyedül kell maradnia gondolataival. Erre a legtökéletesebb, ha egy elhagyott erdőben, pusztán, sivatagban meditál. A papnak a nap elején, lehetőleg napkeltekor kell felhasználni a varázslatot, mely egy órás, aktív fohászkodást és rituális szövegek kántálását jelenti. Ezek után a napot imáknak és meditációnak kell szentelnie. Ezalatt az idő alatt a pap szükségletei szinte nullára esnek vissza, így nem kötik le a test kívánalmai. Napi egy pohár víz és egy szelet kenyér elég táplálásához. Nem beszélhet senkivel, lelke megtisztítására kell koncentrálnia. Az aszkézist addig kell folytatnia, míg istene jónak tartja. Ha véget vethet önnön sanyargatásának, jelet kap istenétől. A varázslatot minden aszkézissel töltött nap elején használni kell, ez teszi lehetővé, hogy a szervezet elviselje a kevés élelem és víz okozta ártalmakat. Az aszkézis végeztével a pap bűnei megbocsátást nyernek, esetleg istene valamely küldetést ír elő számára, amit teljesítenie kell a bűnbocsánathoz. Egynémely isten, pl. Ranagol papjai nem használják ezt a varázslatot, mert az önsanyargatás nem istenüknek tetsző cselekedet.

SZFÉRIKUS VARÁZSLATOK

A Kis Arkánum litániái

Asztrálpillantás

Szféra: Élet, Lélek
Mana pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A litánia segítségével a pap bepillantást nyer az Asztrálsíkra, s megfigyelheti, hogy a vizsgált személy asztrálteste miként viselkedik. Megállapíthatja, hogy fenyegeti-e valamiféle veszély, esetleg valamely, csupán az asztrálsíkon létező teremtmény fenyegeti, esetleg annak befolyása alatt áll. A varázslat ideje alatt lehetősége nyílik annak megállapítására, hogy milyen erős ez a teremtmény, s hogy elűzéséhez, esetleg

kibékítéséhez mely erőkhöz kell fordulnia. Amennyiben az áldozat beleegyezik abba, hogy rajta ezt a fürkészést végrehajtsák, nem kell mágiaellenállást tennie, ellenkező esetben a papnak le kell küzdenie az illetőt óvó erőket. A varázslat 2 Mp-ért 1-gyel erősíthető. A varázslat érdekessége, hogy a pap saját magán nem tudja elvégezni.

Bénítás

Szféra: Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: Mentális

A pap ezzel a varázslattal részlegesen bénithatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd - szent jelképével kezében - ki kell mondania a varázslat megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására, amennyiben a Mentál ME sikertelen volt, az áldozat a mérgeknél leírt görcsös állapotba kerül, a következő módosítókkal: Erő: -8, Gyorsaság: -8, Ügyesség: -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35, CÉ: -15; varázsolni pedig nem lehetséges. A Bénítás jól alkalmazható szinte minden harci helyzetben, s további előnye még, hogy időtartama alatt az ellenfél a varázslatait sem hívhatja segítségül a görcs semlegesítésére. A varázslat erőssége 2 Mana-pontért 1E-vel növelhető, ám az időtartam meghosszabbítására nincs lehetőség.

Csapás

Szféra: Természet, Lélek, Halál
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

A papok mágiájának egyik egyszerű, ám hatásos harci varázslata a Csapás. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. Egyes mágiaelmélettel foglalkozó papok szerint a varázslat az Elemi Erő különös megidézése - sok tekintetben igazat kell adnunk nekik, de a dolog korántsem ilyen egyszerű. A varázslat végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágiát. Két lehetőség áll rendelkezésére, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A varázslat megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza a mellkasához. Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé ütne. A varázslat első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátrataszítja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy az álló vagy lassan haladó áldozat 1-2 lábatt hátrazuhanjon - figyelem, ez nem jár feltétlenül hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó áldozat k6 Sp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén az illető megáll. A varázslat másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd vagy kopja alakjában jelenik meg. Ezt a rudat "löki ki" a pap gyors karnyújtása. Sikeres Támadó dobás esetén - a varázslat TÉ-je 20 - az ellenfélen keresztülszalad a fantomfegyver. Ennek hatására 2k6+1 Sp-t veszít az áldozat. Amennyiben a sebzés maximális, tehát alapesetben 13 Sp, az áldozat az Fp-ken kívül további 3 Ép-t is veszít. A varázslat sebzése 4 Mana-pont befektetésével k6-tal növelhető mindkét esetben, azaz a roham megakasztásakor és támadó formában egyaránt. A sebzés növelésének az utóbbi esetben annyi a hátulütője, hogy nagy erősítés esetén (a több k6-ból) nehezebb kihozni a maximális eredményt - tehát nehezebb a varázslattal Ép-t sebezni.

Csend

Szféra: Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 3 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtásakor a hatótávolságon belül eső területen eluralkodik a teljes csend. Semmilyen zaj nem hallható - beszélgetni lehetetlen, a varázslatok hangkomponense elvész. A varázslattal megcélozható a talaj egy darabja, de rá lehet mondani élőlényre vagy tárgyra is. Az így elnémított ember vagy tárgy mozgásakor a Csend a varázslat alanyával halad, tehát az semmiféle zajt nem üthet, hangot nem hallathat.

A Csend teremtéséhez a papnak meg kell érintenie szent jelképével azt a középpontot, melyből a varázslat kisugárzik. Ha ez élőlény, s ellenáll, úgy a papnak sikeres Támadó dobást kell tennie. A Csend a pap szintjével azonos számú körig marad meg, ám a felhasznált Mp-ok megtöbbszörözésével az időtartam megnyújtható. (Tehát 16 Mp-ért 2 kör/szint nyerhető, 24 Mp-ért 3 kör/szint, stb.) A hatótávolság több energia rááldozásával sem növelhető.

Élelemteremtés

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 1 m sugarú kör/szint
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

A pap képes Tapasztalati Szintenként 1 láb átmérőjű kört friss élelemmel és itallal (nem zsúfolásig) megtölteni. Ez három felnőtt ember méretű vagy egy *ló méretű lény számára*, egy étkezésre elegendő. Az étel a környező természeti anyagokból formálódik, míg az ital a légkörből kicsapódó párából

alakul át. Különleges étel vagy ital a varázslat segítségével nem teremthető. Ha a pap olyan helyen próbálja a mágiát végrehajtani, melynek jelleme valami okból erősen meghatározó és ellentétes vallásának jellemével - pl. más isten temploma, felszentelt terület vagy idegen Külső Sík -, a varázslat 50 %-ban csődöt mond.

A megteremtett étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.

Életérzékelés

Szféra: Élet
Mana-pont: 2
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 30 m sugarú kör
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtása után a pap megtudja, hogy a hatótávolságon belül van-e élet. A növényi és magasabban fejlett életjelenségek között különbség észlelhető, ám a jelenlévő intelligencia nagysága nem behatárolható. Az Élet érzékelése csak természeti lények kisugárzásait képes felfedezni, tehát a külső, illetve belső síkokról származó teremtmények, valamint az élőholtak rejtve maradnak a varázslat előtt.

A mágia alkalmazása nem ad módot az élőlény helyének pontos meghatározására, sőt, az élőlények száma is titok marad. Az Élet érzékelése felfedi a tetszhalál állapotába dermedt lényeket, akárcsak a láthatatlanságba burkolózottakat - azonos varázslaterősségig -, de az Érzékelhetetlenség diszciplínával rejtőzködőket nem.

A Mana-pontok megduplázásával csak a varázslat erőssége növelhető kétszeresére, a Hatótávolság és az Időtartam nem.

A varázslat közben a pap legfeljebb sétálni képes, és semmi olyat nem tehet - pszi használat, harc, stb. - ami zavarná a koncentrálásban. Szent jelképét a kezében kell tartania, és mindaddig nem teheti le, míg a mágia Időtartama le nem jár. Amennyiben szent jelképét bármely okból elengedné, a varázslat azonnal megszűnik működni, s a felhasznált Mana-pontok elvesznek.

Az érzékelésnek gátat vethet: több mint egy láb vastagságú földréteg, 50 cm-nél vastagabb kőfal vagy 15 cm-nél vastagabb fémfal.

Gyógyítás

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: Speciális
Erősség: 5
Varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

A pap képes mind Életerő-pontokat, mind Fájdalomtűrés-pontokat visszaadni, meggyógyítani bármely betegséget, vagy testi fogyatékosságot. A mágia alkalmazásakor a pap szent igéket mormol, ám ez csak akkor lehet sikeres, ha előtte megáldotta (lásd. Áldás) a beteget vagy sebesültet. Az Áldás időtartama legalább olyan hosszú kell legyen, mint amennyi időre a gyógyításhoz szükség van.

A szükséges Mana-pont és idő mennyiségéről az alábbi táblázat tudósít:

1 Fp	1 Mp	1 szegmens
1 Ép	2 Mp	5 szegmens
Betegségek		
Enyhe lefolyású	2 Mp	1 kör
Kevéssé súlyos	6 Mp	2 kör
Súlyos	10 Mp	4 kör
Nagyon súlyos	15 Mp	6 kör
Kritikus	25 Mp	8 kör
Válságos	35 Mp	12 kör
Halállal fenyegető	45 Mp	18 kör
Halálos	60 Mp	24 kör
Biztosan halálos	70 Mp	32 kör
Egyéb károsodások		
Bármely mérgezés	35 Mp	14 kör
Valamely végtag bénultsága (végtagonként)	60 Mp	24 kör
Süketség	40 Mp	15 kör
Némaság	45 Mp	17 kör
Vakság	50 Mp	20 kör

A papnak kezével meg kell érintenie a sebesültet (beteget), annak pedig meg kell csókolnia a pap szent jelképét. Ha a sebesült (beteg) jelleme ellentétes a pap vallásának jellemével - és az áldás nem jöhetett létre - körönként 75 % az esély, hogy a gyógyítás csődöt mond, és a varázslat egyáltalán nem jön létre. A felhasznált Mana-pont elvész.

Ha a mágia sikeresen kifejtette hatását, a sebek heg nélkül beforrnak, és a betegségek is maradandó nyom nélkül - a varázslat végrehajtása után azonnal - gyógyulnak. Sikertelen varázslat esetén, a sebesült (beteg) állapota ugyanúgy tovább romlik - vagy stagnál -, mintha nem is kísérleteztek volna meggyógyításával. A pap csakis azoknak a sérüléseknek, betegségeknek és egyéb károsodásoknak a meggyógyítására képes, amelyeket egyetlen varázslattal semlegesíthet. Elképzelhetetlen tehát, hogy amennyiben nincs elegendő Mp-je egy komolyabb sérülés orvoslására, akkor azt több részletben tegye meg.

A hit hatalma

Szféra: Lélek, Természet
Mana-pont: 9
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formálja. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát - azaz jellemével ellentétes lényekkel vívott küzdelemben -, amennyiben máskor próbálkozna, a varázslat nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnőnek; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. Az Erő Tapasztalati Szintenként 1-el emelkedik, de legnagyobb értéke nem haladhatja meg a Különleges felkészítéssel elérhető faji maximumot. A KÉ és TÉ minden esetben 15-tel nő. A varázslat ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem varázsolhat, csak kétkezi harcot folytathat. A varázslatnak csak az időtartama hosszabbítható meg további Mana-pontok feláldozásával: 4 Mana-pontért az időtartam megduplázható. A varázslat meglehetősen népszerű Arel papjai közt, akik csatában sokszor fordulnak ily módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szavak hagyják el. A varázslat különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja közt - már amennyiben a pap valós istent imád. Tapasztalati Szintenként 1% az esélye annak, hogy az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására, és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak. (Ez az esély Arel papjai esetében kétszer ekkora, TSz-enként 2%). Amennyiben az istenség lepillantott hívére, néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbb rendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy részében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója. Kezdetét veheti a párbaj. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob k6-ot. Amennyiben az eredmény 5 illetve 6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Megtörténhet, hogy az ellenfél a kritikus pillanatban egy vizes fűcsomóra lép, és elesik. Ekkor a küzdelmet - míg fel nem áll ismét - a földre kerülés negatív módosítóival kell folytatnia. Előfordulhat, hogy az ellenség gyönyörű vágása, mely minden bizonnyal végzett volna hősünkkel, mégis a pap füle mellett suhan el, mert az utolsó pillanatban az isten követője egy szemvillanásra elvesztette egyensúlyát, és oldalra billent. Számtalan lehetőség kínálkozik a párharc eredményének befolyásolására, de néhány apró szabályt mindenképp érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet - azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, a második halálos csapás könnyen az utolsóvá válhat. A varázslat külön érdekessége lehet, ha mindkét küzdő fél sikeresen alkalmazta a varázslatot, és a véletlen szinte minden *másodpercben* komolyan befolyásolja a harc kimenetelét.

Időtlen álom

Szféra: Halál
Mana-pont: 28
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: Mentál

A mágia áldozata mozdulatlanságba dermed, amiből természetes úton csak a varázslat időtartamának lejártakor riad fel. E különös tetszhalál megtorpantja az életfolyamatokat, és szinte teljesen megállítja az öregedést: minden tíz Időtlen álomban töltött év alatt csak egy hónapot vénül. A papnak szent jelképével kell megérintenie áldozatát a varázslat végrehajtásához, s amennyiben az ellenkezik, úgy a mágiaalkalmazónak sikeres támadódobást kell tennie. Ezután a mágia alanya az alábbi táblázat szerinti, véletlenszerű időtartamra Időtlen álomba merül.

K100	Időtlen álomban töltött idő
01-09	1 nap
10-16	2 hét
17-20	5 év
21-25	6 perc
26-30	4 óra
31-50	3 nap
51-57	10 óra
58-75	3 kör
76-80	1 szegmens
81-85	33 év
86-88	7 nap
89-92	17 év
93	333 év
94-96	21 nap
97-98	9 óra
99	100 év
00	44 nap

A pap semmilyen módon nem tudja befolyásolni az időtartamot, az minden esetben a véletlen függvénye. Az áldozat Mentális Mágiaellenállásra jogosult - siker esetén a varázslat hatástalan maradt. A varázslat magasabb erősítésű Mágia szétoszlatással megszüntethető, vagy az áldozat Időkapun keresztül a jövőbe juttatva felébreszthető, s onnan viszszahozható.

A mágia alkalmazása különös veszélyt rejt magában, mert az az áldozat, aki élete során harmadszor kerül ebbe az állapotba, egyetlen szempillantás alatt éli le mindazokat az éveket, melyeket Időtlen álomban töltött. A varázslat nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejti ki hatását.

A felhasznált Mp-k megduplázásával kétszeres, megtriplázásával háromszoros stb. erősség érhető el.

Izzó vér

Szféra: Halál
Mana-pont: 22
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 2 láb
Mágiaellenállás: -

Az Izzó vér a vérmágia varázslatainak egyik leggonoszabbika: az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha a körülmények megfelelnek erre. A varázslat hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül - például kapott seb miatt - lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A több sebből vérző áldozat, még ha sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbannak hát a lángok. Ekkor kétségbeesetten próbálja eloltani a bőrén csorgó, eleven tüzet, mire a lassan már-már lecsillapodó vérzés kezdődik elölről az ellenkező oldalon. A varázslat kegyetlen, kizárólag halál jellemű papok használhatják - ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt - igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz nagysága persze arányos az elvesztett vérrel, így a lángok sebzése is ettől függ. A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt - amennyiben a sebzés csak Fp vesztéssel járt. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói. Minden egyes elvesztett Ép további k6 Fp sebzést eredményez a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik. A varázslat időtartama 16 Manapont befektetésével megduplázható.

Jellemérzékelés

Szféra: Lélek
Mana-pont: 2
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 15 m sugarú kör
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: Asztrál

A varázslat segítségével megállapítható, hogy egy adott jellem képviselői megtalálhatóak-e a hatótávolságon belül tartózkodó lények között. A mágia végrehajtójának pontosan meg kell határoznia, hogy melyik jellemre kíváncsi, és látnia kell érzékelésének alanyait. Ha több lényt vizsgál, a pap nem tudja meg, melyikük rendelkezik a keresett jellemmel, csupán annyit észlel, hogy ott van közöttük avagy sem. A hatótávolságon belül eső lények Asztrális mágiaellenállásra jogosultak - sikeres ME esetén jellemük rejtve marad a pap előtt.

A varázslat végrehajtása közepette a papnak szent jelképét a markában tartva erősen koncentrálnia kell, s amennyiben kizökken a koncentrációból, a mágia csődöt mond. Ha a varázslat sikeresen létrejött, a pap a következő szegmens folyamán birtokába kerül a kívánt tudásnak, s ezzel a mágia szertefoszlik. A mágia erősítése 1 Mp befektetésével 1 E-vel növelhető.

Káoszkard

Szféra: Lélek, Halál
Mana-pont: 10
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: Mentál

A szakrális mágia egyik legkülönösebb darabja. A varázslat létrehozása után a pap vagy az általa megérintet személy kezében egy hosszúkard anyagiasul. A Káoszkard TÉ-je 25, VÉ-je nincs, KÉ-je 25, Sebzése K10+2. Egyenes, kétélű pengéjű, fekete színű, túlburjánzó kaotikus mintázattal ékített fegyver, melynek egészen apró, szinte jelzésszerű a keresztvasa. A fegyver annyi körig létezik, ahányadik Tapasztalati szintű a varázslatot végrehajtó pap. A Káoszkarddal csak támadni lehet, védekezésre nincs mód: a Védőértékből levonódik 20. A Káoszkard forgatója nem használhat másik kezében semmilyen fegyvert vagy pajzsot - ha ilyesmi lenne nála, azt azonnal eldobja. A Káoszkardot nem lehet eldobni vagy másnak átadni, amíg az időtartam tart. Ha nem harc közben jelent meg, akkor is reagál a legkisebb provokációra: támadásra kényszeríti gazdáját. A varázslat nem akadályozza meg, hogy a Káoszkardot a mágiát létrehozó pap ellen használják.

Amennyiben a pap nem önmagát jelöli meg a fegyver forgatójául, s az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres Támadó dobást kell tennie (nem fegyverrel, hanem szent jelképével). Az áldozat ezután Mentális ME-re jogosult. Ha megdobja az ME-t, a varázslat nem jön létre.

A felhasznált Mp-k többszörözésével mind az időtartam, mind a varázslat erőssége megnövelhető, de a fegyver harci értékei ettől nem változnak. A Káoszkard használatának nem előfeltétele egyetlen képzettség elsajátítása sem, a hasonló fegyveres képzettségekből adódó bónuszok nem érvényesülnek. Fegyvertöréssel, Lefegyverzéssel nem támadható. Két Káoszkardot egyetlen karakter sem forgathat.

Kárhozat

Szféra: Lélek, Természet, Halál
Mana-pont: 80
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A mágia végrehajtásával a pap felvillantja ellenfele előtt a halála után rá váró kárhozat kínjait. Az így megélt gyötrelem pontos mása a jövőbeli (halál után bekövetkező) bűnhődésnek, így ha a Kárhozatot olyan valaki ellen használják, aki

szent életet él, avagy a vallása nem bünteti az életében elkövetett bűnöket, akkor a mágia semmilyen eredménnyel nem jár. A Kárhozat alanya az időtartam alatt tisztában lesz azzal, hogy ez a valóban rá váró kínok kóstolója, s így nem vonhatja ki magát a hatás alól. A varázslat hatása alatt az áldozat semmiféle tudatos cselekedetre nem képes, beszélni is csak szaggatottan és alig érthetően tud. A varázslat maradandó fizikai nyomairól az alábbi táblázat tudósít.

K10	Eredmény
1-3	Őszes csíkok a hajban
4-5	Az arc megráncosodik
6-7	A haj megőszül
8-9	A kéz maradandóan remeg
10	Az összes fenti tünet és állandó dadogás

A KM az áldozat ismeretében befolyásolhatja az eredményt. Ha valamely tünet már megvan egy régebbi Kárhozat-varázs hatására, újbóli dobással döntendő el az eredmény. A nyomokat a Mágia szétoszlatása nem szünteti meg, csupán egy olyan Gyógyítás, amelyhez legalább 60 Mp-t felhasználtak és 24 körig tartott.

A papnak meg kell érintenie szent jelképével a varázslat alanyát ahhoz, hogy a Kárhozat létrejöjjön - ha az áldozat ellenkezik, a papnak sikeres támadódobást kell tennie. A varázslat nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejti ki hatását. A Mp-k megtöbbszörözésével semmilyen változtatás nem érhető el.

Láthatatlanság evilági lények előtt

Szféra: Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A pap képes láthatatlanná válni bármilyen - az Elsődleges Anyagi Síkról származó - teremtmény előtt. Az így nyert láthatatlanság nem észlelhető sem infralátás, sem ultralátás segítségével, s csupán egy magasabb erősítésű Élet érzékelése vagy Láthatatlanság érzékelése leplezi le. A pap látható marad minden más síkról származó, vagy élőholt lény előtt.

A papnak meg kell érintenie szent jelképével azt, akit láthatatlanná kíván tenni, s a megfelelő rituális szövegek elmondása után a mágia létrejön.

A Láthatatlanság erősségét a végtelenségig lehet növelni, annak csupán a pap Mana-pontjai szabnak korlátot. Minden további két Mp felhasználásával eggyel nő az erősség. Azaz 12 Mp-ért 6-os erősségű, 14 Mp-ért 7-es erősségű Láthatatlanságot nyerünk. Arra is lehetőség nyílik, hogy a varázslat időtartamát hosszabbítsuk meg: a rááldozott Mana-pontok megduplázásával kétszeresére nő a mágia időtartama is (pl.: 20 Mp esetén egy második Tapasztalati szintű pap 8 körig lesz láthatatlan, míg egy harmadik TSZ-ű pap 12 körig.)

Láthatatlanság túlvilági lények előtt

Szféra: Élet
Mana-pont: 20
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A pap láthatatlanná válik minden olyan lény előtt, mely nem az Elsődleges Anyagi Síkról származik. Ugyanígy nem érzékelhető az élőholt lények számára sem. Ezek a lények csak akkor pillanthatják meg, ha valamilyen mágiához folyamodnak - Láthatatlanság érzékeléséhez, Élet érzékeléséhez vagy Mágia szétoszlatáshoz.

A mágia minden egyéb tekintetben megegyezik a Láthatatlanság evilági lények előtt varázslattal.

Meggyőzés

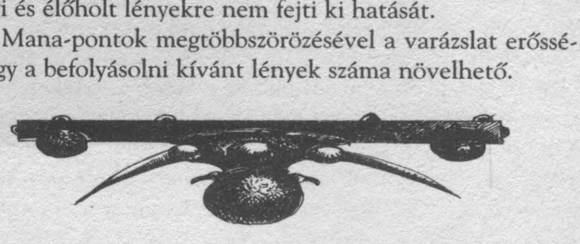
Szféra: Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: Mentál

"Igazat mondani nem nehéz, csak bebizonyítani művészet" - tartja a kyr mondás. Gyakorta a legkiáltóbb esetekben is lehetetlen valakit akarata ellenére meggyőzni. Vagy azért, mert az igazság a legritkább esetben a tetszésünk szerint való, vagy mert büszkeségünkkel ellenkezik, hogy beismerjük: tévedtünk. A papi mágia ezen darabja, az igazság bebizonyítására szolgál. A pap a varázslat végrehajtása után meg tudja győzni állításai igazáról beszélgető illetve vitapartnereit - ha azok valóban igazak. Ha az érvek vagy állítások akárcsak minimális olyan hazugságot is tartalmaznak, amelynek valótlan voltával a pap tisztában van, a mágia kudarcot vall. Egyszerre csupán egy ellenfél ellen használhatja a Meggyőzést, aki mentális ME-re jogosult. Ha mágiaellenállása sikeres, a varázslat nem jön létre. Ellenkező esetben elfogadja a pap érveit, és belátja annak igazát. Ez azonban semmilyen cselekedetre nem kötelezi, az továbbra is a belátásától függ.

A varázslat csak akkor működik, ha a pap olyan nyelven beszél, amelyet a hallgató megért, s emellett látják is egymást.

A Meggyőzés időtartama addig tart, míg a pap be nem fejezi az érvelést - az ezen idő alatt elmondott dolgokra vonatkoznak a fent leírtak. A továbbiakban minden ugyanúgy folyik, mintha nem használtak volna mágiát. A varázslat nem evilági és élőholt lényekre nem fejti ki hatását.

A Mana-pontok megtöbbszörözésével a varázslat erőssége vagy a befolyásolni kívánt lények száma növelhető.



Mentálpillantás

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 7
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az Asztrálpillantás nevűvel, csupán minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Méregérzékelés

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A pap ezen varázslata segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy, mérgezett-e, illetve az a helység, amelyben tartózkodik, körülötte 3x3x3 láb területen belül tartalmaz-e valamilyen légimérget. A varázslat minden mérget érzékel, megállapítja típusát, szintjét és hatását is.

Óvó fegyver

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtásakor egy olyan fegyver jelenik meg a pap vagy az általa kiválasztott és a szent jelképpel megérintett személy kezében, amit az használni, forgatni tud. Ennek TÉ-je, KÉ-je a közönséges érték (lásd Fegyvertáblázat), míg VÉ-je 45. A fegyver kékes színben fog tündökölni - kinézetre egyszerű, dísztelen. Csak a harcrendszerben leírt védekező harc folytatható vele, a sebzése minden esetben nulla. Ha támadásra kívánják használni, azonnal szertefoszlik. A fegyver másik kézben csak pajzsot vagy alkarvédőt tűr meg, s ha azzal támad alkalmazója, ugyanúgy eltűnik, mintha őt használták volna támadásra. A forgatójának mindkét típusú ME-re +10-et ad, míg a méregellenállást +5-el növeli. A fegyvert nem lehet eltörni, nem üthető ki a kézből, csupán egy magasabb erősségű Mágia szétoszlatás képes megszüntetni.

Az Mp-k megkétszerezésével az időtartam és az erősség is megduplázódik, míg megtriplázásával ezek az értékek megháromszorozódnak, stb. Az Óvó fegyver használatának nem előfeltétele egyetlen képzettség elsajátítása sem, a hasonló fegyveres képzettségekből adódó bónuszok nem érvényesülnek. Egyszerre *Két Óvó fegyvert* egyetlen karakter sem forgathat.

Őrző aura

Szféra: Élet
Mana-pont: 18
Erősség: 15
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 9 láb sugarú kör
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A pap képes a hatótávolságon belül egy területet - amennyiben nem valamely más vallás felszentelt helyéről van szó - Őrző aurával ellátni. Amíg a varázslat kifejti hatását, a pap értesül a közeledő lényekről, amint azok elérik az Őrző aura határát. Ha valaki támadó, vagy gonosz szándékkal közelít, a varázslat megtesz mindent, hogy megnehezítse előrejutását. Hogy ezt pontosan miképpen teszi, a KM-el kell megbeszélni. Például: a behatoló megbotlik egy ágban, vagy egy fűben rejtőző kőben, netán nem vesz észre egy gödröt - mindezt a helyszín és helyzet határozza meg.

Az Őrző aurát nem tudja kijátszani semmiféle Láthatatlanság-varázs, sem a pszi Érzékelhetetlenség vagy Jelentéktelenség diszciplinája.

A hatótávolságon belül csak olyan idegen - nem a pap, illetve kompániájához tartozó személy által végrehajtott - mágia jöhet létre, melynek erőssége meghaladja az Őrző aura erősségét.

Az Aura megszüntethető egy magasabb erősségű Mágia szétoszlatással, ám szertefoszlása előtt figyelmezteti a varázslatot létrehozó papot. A Mp-k megtöbbszörözésével csak az erősség és az időtartam növelhető.

Parancs

Szféra: Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 10
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 2 kör
Mágiaellenállás: Mentális

A pap képes egyszerű, legfeljebb két vagy háromtagú parancs kiadására. A Parancs végrehajtásához a papnak látnia kell áldozatát és olyan nyelven szólnia hozzá, amit az megért. Az áldozat mentális ME-re jogosult, amennyiben sikeresen végrehajtotta, a mágia nem jön létre. Ha elvétette, akkor a tőle telhető legjobb képességei szerint megpróbálja végrehajtani a pap utasítását, amíg az időtartam tart. Az öngyilkosságra való felszólítást figyelmen kívül hagyja, a varázslat azonnal megtörik. Tipikus parancsok: takarodj!, rohanj el!, menekülj!, hallgass!, állj fel!, ülj le!, feküdj a földre!, védekezz!, támadd meg!, ne védekezz!, ne támadj!, stb. A Pusztulj! utasításra az áldozat tetszhalálba dermed, de az időtartam lejártával magához tér anélkül, hogy valójában bármi baja történt volna. Amennyiben a parancs félreérthető vagy nem egyértelmű, a mágia megtörik. A befolyásolt lény az időtartam lejártával tisztában lesz azzal, hogy a pap parancsára cselekedett.

A varázslat nem evilági vagy élőholt lényekre nem fejti ki hatását. Az erősebb Mágia szétoszlatása idő előtt megszüntetheti a varázst. 1 Mana-pontért +1 E, illetve 6 Mp-ért +1 környi idő nyerhető.

Parancsszó

Szféra: Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot a pap akkor alkalmazza, ha meg akarja tiltani a Belső Síkok egy kiválasztott lényének, hogy ismét befolyása alá vonja egy előző áldozatát. Önállóan ritkán alkalmazzák, hiszen az ilyen lények elűzésére szolgáló rituálék általában tartalmazzák a Parancsszavakat is. Ha azonban más módon távolítják el az áldozatot fenyegető teremtményt és fennáll annak a veszélye, hogy visszatér, a Parancsszóval ez (és csak ez) a lény ebben megakadályozható.

Rendreutasítás

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 2
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papnak egy magából kikelt hívővel kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a varázslattal - a kellő időben, a kellő helyen - megakadályozhatja a tett végrehajtását. Így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívő személyt, s megmentheti lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a varázslat pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívő akaratával. Ennek látható jelei vannak, de csak a célpont szemében. A pap - ha a varázslat sikeres volt - alakja a megtévedt szemében átalakul. Egy lábbal magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérnyi szélességű fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli szent jelképét, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két szegmenssel később a jelkép lángra lobban, lángol, de nem ég el. A tűz nem emészti el a szent jelképet, a lángokat semmi sem táplálja. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múlva minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig - az esetek többségében - igaz hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 25, ez további 2 Mana-pontonként 6E-vel növelhető. Megjegyzendő, hogy a varázslat csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült. Amennyiben az előbbi feltétel nem teljesül, a varázslatnak semmiféle hatása nem lesz. Különösen jól használható például akkor, ha két hívő összeveszett valamin, és egymás torkának ugrott. A mágia minden ártalom nélkül vezeti vissza az eltévelyedettet istenéhez, hitéhez. Persze, a KM is alkalmazhat NJK papot a kalandozók lelkiismeretének állandó ébren tartására. Ezzel több, vallásának nem megfelelően viselkedő játékos közvetett úton történő kordában tartására is lehetőség nyílik.

Veszély észlelése

Szféra: Lélek, Természet, Élet
Mana-pont: 5
Erősség: 5
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: 15 perc/szint
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A Veszély észlelése az érzékelő mágiaformák legalapvetőbbike. Segítségével a pap tudomást szerez a rá leselkedő veszélyek létezéséről - pontos helyéről, természetéről azonban nem. Az iránnyal és távolsággal nagyjából tisztában lesz, ám a veszély mibenléte teljesen ismeretlen marad. A varázslat egyetlen komoly hátránnyal rendelkezik, ennek köszönhető, hogy hatalma ellenére kevesen használják. Nevezetesen: képtelen megkülönböztetni a veszély fokozatait. Az összes lehetséges veszélyt jelzi a papnak - még az egészen kis százalékban ártalmasakat is. Hogy világosabb legyen a dolog, lássunk egy példát! Amennyiben a pap és társai olyan épülethez érnek kalandozásaik során, melynek tetőszerkezete már meglehetősen régi, de annak esélye, hogy leszakad, egészen elhanyagolható - esetleg orkánszerű szélben vagy kisebb földmozgáskor - a varázslat veszélyt jelez majd. Mivel a fokozatokban nem tesz különbséget, messziről a pap csupán azt érzi, hogy benn ártó elemek lapulnak. Ezek lehetnének akár ork vagy goblin csapattestek is, a varázslat ugyanolyan erősen jelezné a veszélyt. Ezért csak akkor hasznos, ha más felderítő módszerekkel együtt alkalmazzák, mely kiegészítheti e hiányosságot. Mindenesetre kellemes időtöltést jelenthet a KM számára, hogy a lehetséges ártalmas és teljességgel ártalmatlan, de potenciálisan veszélyes tárgyakat, körülményeket úgy állítsa össze, hogy ne csak a játékosok, de ő is jól szórakozzon - a játékosokon.

Vízfakasztás

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: Lásd a leírást
Időtartam: Folyamatos
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap képes tapasztalati szintenként 3 liter vizet fakasztani valamely természeti tárgyból; avagy felszínre hívható a talajban lévő víz is. A mágia végrehajtásához a papnak szent jelképével meg kell érintenie a kiválasztott helyet, s onnan két kör múltán víz csordul elő. A víz tiszta és iható. Miután előhívatott, a víz nem tekintendő mágikus anyagnak, így a Mágia szétoszlatása sem semmisíti meg. A pap csak olyan helyen képes vizet fakasztani, amely nem valamely más vallás felszentelt területe, s csak olyan tárgyból (pl.: szikla vagy fatörzs), melyet nem itat át semmiféle mágia. Ha az előcsorgó vizet nem fogják fel edénybe, akárcsak a közönséges víz: szétfolyik. Vizet fakasztani élőlényből nem lehet.

A felhasznált Mana-pontok sokszorozásával nem növelhető a víz mennyisége.

A Kis Arkánum Rituáléi

Asztrális elűzés

Szféra: Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 8
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A rituálé segítségével a pap képes lesz elűzni mindazokat az értelem nélküli lényeket, teremtményeket és entitásokat, akik valakit az Asztrálsíkról befolyásolnak, kiszipolyoznak, vagy hatalmukban tartanak. A pap olyan érzelmi hullámokat bocsájt ki az Asztrálsíkon, amelyek megtévesztik ezeket a lényeket, s azok - mivel nem érzékelik ezen hullámok hamis voltát - otthagyják eddigi áldozatukat, s a papnak lehetősége nyílik előlük a továbbiakban őt elzárni. Azon teremtmények elűzésére, amelyek valamilyen intelligenciával (az Asztrálsíkon ezt a képességet Kiegyensúlyozottságnak nevezzük) rendelkeznek, nem alkalmas. Az így elűzöttek többé nem veszélyeztetik az áldozatot, viszont a mágia nem akadályozza meg, hogy mások ne próbálkozzanak vele.

Asztrális párharc

Szféra: Lélek
Mana-pont: 35
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A rituálé segítségével a pap felveheti a harcot az Asztrálsík azon lakóival is, akiknek magas az intelligenciája, (kiegyensúlyozottsága) s befolyásukkal valamilyen módon ártalmára vannak az Anyagi Sík egy teremtményének. A pap az áldozat testét felhasználva próbálja meg eltávolítani a lényt, s megakadályozni, hogy az oda visszatérhessen. A lénynek lehetősége van mentődobást tenni a pap próbálkozása ellen, s amennyiben ez sikeres, nemcsak hogy meghiúsítja a pap varázslatát, de a legközelebbi kísérleténél ugyanezen pap ellen mentődobásához +5 jár. Amennyiben a varázslat erősítése 15-tel meghaladja az adott lény Asztrális ellenállását, az elpusztul. Azok az asztrállények, amelyek kimagasló kiegyensúlyozottsággal rendelkeznek, még így sem űzhetők el. A varázslat erősítése 10 Mp befektetésével megduplázható

Álomút

Szféra: Lélek
Mana-pont: 35
Erősség: 12
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap végigjárhat egy olyan álmot, melynek alaptörténetét önnön maga határozza meg. Így előre megélhet olyan cselekedeteket, melyeket a későbbiekben majd végre kell hajtania, illetve kielemezhet megoldásra váró történeteket. Hátránya a varázslatnak, hogy a pap nem nyer vele új információkat, pusztán a már birtokában lévőket rendezi egységes egésszé; miként egy szeme előtt pergő történetben. Az álom nem készíti fel a véletlenre és az ismeretlenre, csak az előre kiszámítható tényeket, apró momentumokat, figyelmetlenségeket és összefüggéseket mutatja meg egy cselekménysor formájában. Az álom 15 perc alatt véget ér, s a pap ennek tükrében hozhatja meg döntéseit.

Az álom eseményeit a KM meséli el, ő az, aki a pap emlékeit "rendezi", kiegészíti, figyelmét elfeledett momentumokra felhívja, stb.

Belső síkok lényeinek megidézése

Szféra: Élet
Mana-pont: 55
Erősség: 12
Varázslás ideje: 12 kör
Időtartam: 2 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: Speciális

A varázslat segítségével lények idézhetők meg az Asztrál- vagy a Mentálsíkról. Ezek lakói rendkívül különös kreatúrák, bővebben a Bestiáriumban olvasható róluk információ. A pap csak a lény síkját határozhatja meg, a típusát nem. A megidézendő lény Asztrál vagy Mentál ME-t használhat a hívás megtagadására, attól függően, hogy mely sík lakója. A lény az időtartam lejárta után visszatér saját lakhelyére, de addig segíti a papot. Ha közös nyelven beszélnek, utasításait is követi, egyébként csak megvédeni képes. A varázslatot 21 Mana-pontért lehet a duplájára erősíteni.

Belső síkok lényeinek szólítása

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 30
Erősség: 15
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: 2kör/szint
Hatótáv: Speciális
Mágiaellenállás: Speciális

E mágiaforma segítségével a pap a belső síkok lényeit szólíthatja a közelébe. A varázslat végrehajtásakor csak az adott lény síkját tudja meghatározni, a faját nem. A szólított lény Asztrális vagy Mentális mágiaellenállásra jogosult attól függően, hogy mely sík lakója. Ha enged a hívásnak, az időtartam alatt engedelmeskedik a pap utasításainak, ha kell még más, az adott síkon lakó lény ellen is fordul. Ily módon is elérhető, hogy valamely, a síkon élő teremtmény által megszállt, befolyásolt vagy irányított személyt a pap megmentsen, bár ez a varázslat nem tiltja meg, hogy az elűzött lény később ne próbálkozhasson. Erre a különféle Parancsszavak szolgálnak. A varázslat 12 Mp-ért a kétszeresére erősíthető, ám az időtartam ekkor sem változik.

Eggyéválás

Szféra: Lélek
Mana-pont: 45
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 25 perc
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: Speciális

Ez a varázslat felfedheti a múlt eseményeit a pap előtt. Segítségével a pap lelke egy rövid időre az általa kijelölt, már elhunyt személy lelkével és tudatával eggyé válik. A személy egy testrésze vagy fontos tulajdona a pap birtokában kell hogy legyen a sikeres varázslat alkalmazáshoz. A varázsat erőssége fontos, mert egy Erősségenként maximum 100 évre mehet vissza a pap a múltba. Ha a személy a pap vallásával (vagy jellemével) egyező vallású (vagy jellemű) volt, nem gördít nehézséget a varázslat útjába. Ha ellentétes, további 4E szükséges a varázslat működéséhez. Ha a varázslat sikerül, a pap tökéletesen eggyé válik a kiválasztott személlyel, megismeri legrejtettebb gondolatait, indítékait, érzelmeit. Használhatja az illető emlékeit, mintha a saját emlékei volnának, ugyanakkor megmarad annak a papnak, aki volt. A varázslat erősítése 20 Mana-pontot igényel pontonként, időtartama pedig 25 perc.

Égi szekér

Szféra: Természet
Mana-pont: 65
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 15 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat megidéz egy energiákból szőtt kocsit, melyet két Légelementál vontat. A kocsin maximum hat személy utazhat, s akit a pap nem enged fel a kocsira, az egyszerüen átesik rajta. A szekér jogosult utasai ezzel szemben teljes biztonságban érezhetik magukat, az energiaszövedék biztosan tartja őket a levegőben. A kocsi messziről alig látható, s közelről is inkább csak a levegő furcsa vibrálásához hasonlítható. A két szekérvonó elementál is teljesen átlátszó, de megérinteni lehetséges őket. A szekér szárazföldön 20 mérföldet tehet meg óránként, de repülni is képes, ekkor sebessége 40 mérföld óránként. Ha a két légelementált elpusztítják, a kocsi lassan ereszkedni kezd, s 5+k6 kör múlva földet ér. A szekér szintenként 15 percig marad fenn, utána az összetartó energiák eloszlanak.

Fanatizálás

Szféra: Lélek
Mana-pont: 15 és+5/fő vagy +1/fő
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör szintenként
Hatótáv: 100 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat két módon használható fel, s csak a pap szövetségeseire van hatása. Az első alkalmazási mód inkább játékos karakterek esetében hasznos. A varázslat hatására harcban minden félelmük elvész, különös, belső energiák árasztják el őket, sokszoros erővel vetik magukat a küzdelembe. Minden harcértékük 10-zel emelkedik, és semmiféle félelem alapú mágia nem érintheti őket a varázslat hatóideje alatt. Az első módszer alkalmazásakor a Mana-pont igény a 15 alapponton kívül 5 pont fejenként. A második alkalmazási mód NJK katonák harci kedvének növelésére használatos. A mágia hatására a katonák Bátorsága 6 ponttal emelkedik, szinte verhetetlennek érzik majd magukat. Erejük látszólag megsokszorozódik, a legkisebb esélyekkel szemben is harcolni fognak. A papnak hosszan, hangosan kell elmondania a varázslat igéit, s az 100 láb sugarú körön belül minden kiválasztottra hatni fog. Ebben az esetben a 15 alaphoz +1 Mana-pont fejenként.

Hősi lélek

Szféra: Lélek
Mana-pont: 45
Erősség: 40
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrál

A varázslat hasonlít az Áldáshoz, de sokkal nagyobb hatalmú annál. Csak egyetlen kiválasztott személyre használható, akinek vallása (jelleme) meg kell egyezzen a pap vallásával (jellemével). A mágia hatására a személy mindhalálig harcolni fog. Ha Fájdalompontjai nulla alá esnek, akkor is

harcképes marad, egészen a halálig, azaz az Ép-k elfogyásáig. A hős harci értékei is megváltoznak, TÉ-je 30-cal, VÉ-je 10-zel, KÉ-je 15-tel nő meg. Akaratereje és Egészsége k6-tal lesz nagyobb, (ám semmi esetre sem mehet a faji maximumérték fölé) s ez hat a méregellenállásra is. Ha a kiszemelt hős valamely okból kifolyólag ellenállna a varázslatnak, a papnak sikeres Támadást kell dobnia, s az ellenálló Asztrál ME-re jogosult a varázslat ellen.

Igaz szó

Szféra: Lélek
Mana-pont: 33
Erősség: 20
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 perc szintenként
Hatótáv: 8 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására a varázslat hatókörén belül, azaz 8 láb sugarú körben a jelenlévők száját csak igaz szó hagyhatja el. A varázslat hátránya, hogy a papra is hat, így ő sem hazudhat a körülötte állóknak. Komoly tárgyalásoknál sokszor van jelen pap csak azért, hogy a varázslatot megidézze, s a tárgyaló felek még véletlenül se állíthassanak valótlant. A varázslat ellen Mentál ME-re jogosult minden érintett, s ha ez sikeres, rájuk a mágia nem hat. A varázslat erősítését 11 Mana-ponttal lehet kettővel növelni. Sokszor előfordul, hogy valamely tárgyalófél Mentál mágia ellen védő talizmánokkal jelenik meg.



Intő jel

Szféra: Lélek, Halál
Mana-pont: 28
Erősség: 6
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 szegmens
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: Asztrál

A pap varázslata szörnyű, felvillanó látomást hoz létre a kiválasztott lény elméjében. A látomás nem más, mint a önnön halálának rövid, döbbenetes hatású képsora. A halál okát a pap választhatja meg, s ő vázolhatja fel a képsor egyes részeit is. A képsor mindenképpen látható lesz, a Mágiaellenállás a teljes hatás ellen szól. Tehát, ha az ME sikeres, pusztán a látvány jelenik meg, ha sikertelen, a lény érzi is a szeme előtt lejátszódó eseményt. A képsor 15-20 percnyi történetet sűrít 2 szegmensnyi időbe, s ebbe koncentrálja a benne testet öltött szenvedést is, melynek vége minden esetben halál. Az áldozat a sokktól különféle károsodásokat szenvedhet, ezeket k100 segítségével kell meghatározni:

Dobás	Hatás
1-23	Az áldozat 4 órás kómába esik.
24-43	Az áldozat nem tud együtt élni a látottakkal, s tudata meghasad. Egyik fele meghal, személyiségének másik fele tovább él.
44-59	Az áldozat habzó szájjal áll 2k10 körön át, védekezni is képtelen.
60-74	Az áldozat valódi holttestnek képzeli magát, s nem hajlandó megmozdulni, míg be nem bizonyítják neki, hogy életben van.
75-94	Az áldozat félelmében menekülni kezd, minél távolabb igyekszik kerülni a paptól.
95-10	Az áldozat idegrendszere teljesen felmondja a szolgálatot, a lény meghal.

A varázslat erősítése 14 Mana-pontért 6 E-nként emelhető.

Köd felidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 4 kör
Hatótáv: 12 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A pap ezen varázslata ködöt idéz a kijelölt terület fölé. A kis kiterjedésű, de annál sűrűbb ködfelhő 4 körig stabil marad, s utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem oszlatja. A negyedik kör után a köd már csak a légmozgás játéka, nem feltétlen marad a kijelölt területen, hanem tovább sodródhat vagy eloszolhat. A ködben lehetetlen íjat vagy dobófegyvert használni, s a ködben állók TÉ-je 15-tel csökken.

Mentális elűzés

Szféra: Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 8
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat mindenben megegyezik az Asztrális Elűzés nevűvel, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Mentális párharc

Szféra: Lélek
Mana-pont: 35
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az Asztrális párharc nevű varázslattal, avval a különbséggel, hogy minden hatását a Mentálsíkon fejti ki.

Szent tűz

Szféra: Természet
Mana-pont: 36
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Azonnali
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap tűzbe boríthatja ellenfelét. A hatótáv 12 láb, a papnak ezen távolságon belül rá kell mutatnia az áldozatra, s ki kell mondania a varázslat megidézésének szavait. Ennek hatására, mintha maguk az istenek dühödtek volna meg az áldozatra, a fellegek közül lesújt egy lángoszlop, s tűzbe borítja. A tűz az első körben elemi tűz, s 6k6 Sp-t sebez. Ez k6-onként növelhető, 8 Mana-pont segítségével. A második és további körökben csak a meggyújtott anyagok természetes tüze sebzi az áldozatot, míg az el nem oltja ruháit és felszerelését. Minden gyúlékony anyag automatikusan lángra kap a varázslat hatására, s eloltásuk 1k6 körbe kerül. Ezalatt az áldozat csak az oltással foglalkozhat.

Szétzúzás

Szféra: Természet, Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: végleges
Hatótáv: 25 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hűen tükrözi azt a tényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágiája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket - ebben az esetben is. A varázslat hatásának ugyanis nem szab határt a személyes aura jelentette védelem. A pap a varázslat alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, fém, arany - bármi. A hatás azonnali, a varázslás maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a varázslat megidézéséhez szükséges különös, inkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos rövid szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszét repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél láb sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A varázslat használatában számos lehetőség rejlik; könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. A varázslat hatását további Mana-pontok befektetésével sem lehet befolyásolni.

Szférák zenéje

Szféra: Lélek, Élet
Mana-pont: 18
Erősség: 25
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A pap megidézheti a tökéletes harmónia dallamait, a szférák zenéjét. A varázslat hatására a levegő megtelik a csodás hangokkal, s minden lény, aki a 15 láb sugarú körben tartózkodott, az egy óra elteltével frisebbnek és kipihentebbnek érzi magát. Fájdalomtűrés pontjaik a pap szintjeinek háromszorosával növekednek, s annyi Pszi pontot kapnak vissza, mintha 2 órát meditációval töltöttek volna el. Ha valaki az egy óra letelte előtt kilép a körből, nem gyógyul, s Pszi pontjai sem töltődnek újra, mert megtörte a harmóniát, ami a folyamat előidézője volt.

Természeti lények megidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 21
Erősség: 8
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 perc szintenként
Hatótáv: 15 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

Ezen varázslattal a pap bármiféle, mágikus képességekkel nem rendelkező szörnyet megidézhet. Hogy mely szörny jelenik meg a hívásra, az a hely adottságaitól függ, a szörnynek

ugyanis 15 mérföldes körzeten belül kell tartózkodnia. Ha ezen a területen nincs szörnyeteg, akkor vadállatok jelennek meg a megidézés hatására. A lények három kör után bukkannak fel, s barátsággal viseltetnek a pap iránt. Ha képesek közösen kommunikálni, a pap parancsokat is adhat nekik, amiket a józan ész határain belül a lények teljesítenek. Ha nem találnak közös nyelvet, a szörnyek megvédik a papot harc esetén, de mást nem tehetnek érte. A varázslat ellen a szörnyek Asztrál ME-re jogosultak, s ha ez sikeres, nem jelennek meg a pap hívó szavára. A varázslat erősítése 7 Mana-pontért 1 E-vel történhet, s egyszerre 1k10 lény hallja a pap hívását, akiknek ME-jét egyenként kell meghatározni. Így előfordulhat például, hogy a pap 8 lényt hívott, de ebből 3 sikeresen ellenállt a varázslatnak, s csak 5 jelent meg.

Transz

Szféra: Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat órájában a pap mély transzba esik, így képes lesz kommunikálni istenével. Egyetlen eldöntendő kérdést tehet fel urának, aki ha a kérdést fontosnak érzi, avagy a pap sok szolgálatot tett neki a közelmúltban, válaszol a kérdésre. A válasz nem feltétlenül lesz igaz! Ez különösen gonosz istenek esetében történhet meg, jó eséllyel számíthatunk ilyesmire például Ranagolnál. Ha a pap túl sokszor használja ezt a varázslatot, istene előbb-utóbb figyelmen kívül hagyja a túlbuzgó egyházfi kérdéseit, akármilyen fontosak legyenek is azok. A Transz során további 15 Mana-pontért még egy kérdés feltehető, de a kérdések száma nem haladhatja meg a pap szintjeinek felét.

Útmutatás

Szféra: Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 15 mérföld szintenként
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat lehetővé teszi, hogy a pap tárgyak vagy személyek irányát felderítse. A mágia hatására érezni fogja a keresett tárgy vagy személy helyét, illetve irányát. Ez a varázslat időtartamának lejártáig így is marad, utána minden érzet elvész - de a már betájolt irányban tovább haladhatnak. Tárgyak kereséséhez igen pontos leírással kell rendelkezni. Nem egy esetben megtörtént, hogy a kísérletező papot hasonló, de nem a keresett tárgyhoz vezette el a varázslat. Személy keresése esetén *tudni kell az illető* nevét, korát, s lehetőleg leírását is. A keresett Mentál ME-re jogosult a varázslat ellen, ha ez sikeres, jelenléte titokban marad. A varázsat 3 Mana-pontért eggyel erősíthető. Megjegyzendő, hogy a varázslattal nem csak kis tárgyak, de városok, épületek is kereshetőek, így a pap nemigen téved el. Hasznos tudomány Ynev hatalmas világában.

Űzés - átok

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 35
Erősség: 10
Varázslás ideje: Lásd a leírásban
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Az eredeti erősítés

A papok átokűzése a leghatásosabb semlegesítő varázslat a boszorkányok és boszorkánymesterek mágiájával szemben. Tehát nem csak a papi átkokat, de a boszorkányok és boszorkánymesterek által megidézett átkokat is megszüntetheti. A varázslat hosszas előkészítést igényel, s a mágia megidézésének időtartama is hosszú - annyi kör, ahány Mana-pontot a pap a varázslathoz felhasznál. Az átok hatása akkor szüntethető meg, ha az űzés erősítése legalább megegyezett az átok eredeti erősítésével. A varázslat 1 Mana-pontért 1E-vel erősíthető. Ha sikeres volt, az átok minden hatása megszűnik, de az *addigi* elváltozások nem. Azaz, ha egy átkozott személy ereje naponta kettővel csökkent, s csak a harmadik nap semlegesítették az átkot, ereje néggyel alacsonyabb lesz, mint az átok előtt.

Űzés - evilági lények

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 35
Erősség: 20
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat a rettegést okozó mágiához hasonlít, de annál sokkal mélyebb hatású. Az elűzendő evilági lény Asztrál ME-re jogosult a varázslat ellen, s ha ez sikertelen, lélekölő félelem ébred benne a pappal szemben. Azonnal elmenekül, s csak 24 nap után képes újra szembe kerülni a mágia használójával. A varázslat 4 Mana-pontért 1E-vel erősíthető.

Véráldozat

Szféra: Halál
Mana-pont: 24
Erősség: 27
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 perc *szintenként*
Hatótáv: 3 láb
Mágiaellenállás: -

A vérmágia egy erős varázslata, az áldozat vére a pap istenének kerül áldozati bemutatásra. A pap, miután a varázslatot létrehozta, az ellenfél életerejét istenéhez irányítja. Így az áldozat a 2 perc szintenkénti időtartam alatt (pl. harcban,

vagy egyéb sebzésből kifolyólag) vesztett Fp-t és Ép-t természetes úton nem szerezheti vissza, s a mágikus gyógyítás is csak a szokásos mennyiség negyedét gyógyítja rajta. A varázslat hatása végleges, s csak egymás után alkalmazott Átokűzés és Mérgezés gyógyítása (lásd Gyógyítás) semlegesítheti. Ha az átokűzés sikeres volt (az erősítés ebben az esetben a Véráldozat erősítése), s a gyógyítás is végrehajtatott, az áldozat normális gyógyulóképessége visszatér.

Vérgát

Szféra: Halál
Mana-pont: 18
Erősség: 16
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 nap szintenként
Hatótáv: Maximum 1 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A vérmágia védővarázslata, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a pap által kijelölt területről. Ehhez a területet vérrel kell megjelölni, illetve körberajzolni határait. A Vérgát két módon alkalmazható. Az első módon a gátat csak az az egy lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták. Ebben az esetben az erősítés értéke az alap 16 Mp mellett 20 ponttal növekszik, tehát 36 lesz. A másik módszerrel minden, az adott lény fajába tartozó kreatúra távol tartható, legyen az ember, ork, tigris vagy árnyjáró. Ebben az esetben az erősítés értéke csak további Mana-pontok befektetésével növelhető. A rajzoláshoz felhasznált vér lehet kevert is. Anynyi személy vagy lény vérét tartalmazhatja, ahányadik szintű a pap. A lények tartozhatnak egyazon fajba, avagy több különböző fajba is, ez utóbbi esetben minden képviselt faj egyedei számára áttörhetetlen lesz a gát. A vérgát vonalát csak a pap törheti meg, s ekkor a mágia eloszlik. Ő természetesen szabadon keresztülsétálhat a Vérgát vonalán, még akkor is, ha ahhoz a fajhoz tartozik, amelynek véréből rajzolták. A varázslat erősítése mindkét esetben 2 Mana-pont befektetésével 1 E-vel történhet.

Villámcsapás

Szféra: Természet
Mana-pont: 16
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: Azonnali
Hatótáv: 25 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat alkalmazásával villám sújt le a pap által kijelölt helyre. Ellentétben más mágiahasználók villámaival, ez nem az ujj hegyéből, hanem az áldozat feje feletti magasságból csap le, így fedezékbe vonulni, pajzsot a pap felé tartani teljesen felesleges. A kiszemelt célpontot látnia kell a papnak, s felé kell mutatnia a varázslat alkalmazásakor. A villám sebzése 2k6 Sp, 6 Mana-pontos erősítés ezt k6-tal növeli meg. A villám minden esetben a fejet találja el, s ha azon fémsisak van, a sebzés 3 Sp-vel nő, ha bőr, 2-vel csökken.

A Nagy Arkánum Litániái

A halál szava

Szféra: Halál
Mana-pont: 65
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 7 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap ezen varázslata képes kiszakítani a lelket a testből, azaz megölni az áldozatot. A mágia létrehozásához a papnak elég egy szót hangosan kimondania. A halál rendkívül fájdalmas, de legalább gyors. Legtöbbször a gonosz papok használják ezt a varázslatot - a testből így kiszakított lélek sokszor élőhalottként visszatér, s rettegésben tartja a környéket, ahol meghalt. Ám nem ritkán megesik, hogy a lélek bosszút esküszik halálának pillanatában. Ehhez sikeres Akaraterő- és Asztrálpróbát kell dobnia. A dobásra +3-as módosítót kap az, akinek esküdt ellensége hajtotta végre a varázslatot. Ha a dobás sikeres volt, a bosszút szomjazó lélek minden esetben a halál szavának használóján igyekszik beteljesíteni azt. Akinek csak Akaraterőpróbája sikerül, az nem tud efféle láthatatlan kötődést kiépíteni ellenfelével, ennek ellenére visszatér. Ilyenkor közönséges élőholtként minden élő elpusztítására törekszik. Az áldozat Asztrál ME-re jogosult a varázslat ellen. A mágia erősítése 7 Mana-pont segítségével növelhető 2-vel.

Asztrálfátyol

Szféra: Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Ez a varázslat az egyik legkülönösebb és leghatékonyabb asztrál védelem. A mágia egy személyre hat, s ha az valamely ok miatt ellenszegülne a varázslatnak, Asztrál ME-re jogosult. A varázslat alkalmazásakor meg kell érinteni a kijelölt személyt a jobb kéz mutató ujjával, s eközben kell elmormolni a védő ige szavait. Az asztrálfátyol elrejti az asztrál testet, mintegy álcázza, így megnehezíti annak megtámadását illetve megfigyelését. Ez annyit jelent, hogy a varázslat idejére az Asztrál-ME minden támadó vagy befolyásoló mágia ellen 12 ponttal nő, olvasás, észlelés ellen pedig 24 ponttal. A nyert pontok száma nem növelhető további Mana-pontokkal, s a varázslat kétszeri alkalmazásakor sem adódnak össze.

Asztrálpöröly

Szféra: Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 20
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör három szintenként
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: Asztrál

A varázslat tulajdonképpen ellentéte az Asztrálfátyolnak, célja az ellenfél asztrál védelmének lerombolása. A varázslat hatása gyors és nagyon erőteljes, valóban egy pörölycsapásra emlékeztet. A varázslat idejére az ellenfél asztrális védelme 3k6 ponttal csökken, ha Asztrál ME-je sikertelen volt. Ez a varázslat hatóidejének leteltével visszatér, mert a pöröly nem a pajzsot hasítja szét, pusztán időleges utat nyit valamely asztráltámadás előtt. A varázslat nem pusztítja el az Asztrálfátylat, ám ha a támadás olyan erős, hogy a fátyol nem képes védeni ellene, a fátyollal védett területek bizony sérülhetnek (a statikus és dinamikus pajzsok). A varázslat erősítése 1E-nként 2 Mana-pont segítségével történhet.

Amennyiben a támadás időlegesen megsemmisíti az asztrális pajzsokat, azok megbénításán túl más kárt nem okozhat, tehát nem lehet közvetlen hatással az Asztrál Képességre.

Álca

Szféra: Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 9
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A fürkésző pillantások elől rejtheti el magát a pap ily módon. Az őt fürkésző varázslatokat nem lehetetlenné teszi, hanem megtéveszti. A KM feladata annak eldöntése, hogy az adott varázslat ismeretében "félretájékoztassa" azt, aki a mágia alanyára kíváncsi. A különféle befolyásoló varázslatok ellen nem nyújt védelmet, csupán az érzékelő jellegűeket vezeti félre, +15-öt adva mind az Asztrál- mind a Mentál- ME-hez. Ha az érzékelés erősítése ennél nagyobb, akkor az illető átlát az álcán, bárminemű legyen is az. Az így nyert ME pontok száma 5 Mp-ként 1-1-gyel növelhető.

Átok

Szféra: Halál
Mana-pont: 40
Erősség: 5 pont szintenként + lásd a szövegben
Varázslás ideje: 1-10 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

Ezt a varázslatot is többnyire gonosz jellemű papok alkalmazzák, de egyik formája az Élet jellemű papoktól sem idegen. A papi átkok erősebbek mind a boszorkányi, mind a boszorkánymesteri átkoknál. Azon vállfajuk, amelyet a gonosz jelleműek alkalmaznak, tulajdonság vagy harci pont csökkenést okoz. A csökkenés nem túl jelentős, viszont folyamatos, s csak az átok elűzésével állítható meg. Ily módon például egy gonosz pap megátkozhat egy harcost, hogy annak TÉ-je csökkenjen. A játékosnak természetesen ezt ékes szavakkal kell megfogalmaznia, mivel éppen ezen áll vagy bukik az átok hatásossága. Nagyjából így hangzana hát a pap szájából: *..Nyomorult féreg! Ranagol nevében sújtlak iszonyú átkommal, hogy ismerd és rettegd őt! Fegyvered hagyjon cserben, erőd apadjon el, agyonveretve leld nyomorú véged, s örökké kísértsen a vereség szelleme! Pusztulj erről a világról!..* Az átok erősítése egyrészt a pap szintje öttel szorozva, másrészt egy 1-5-ig adható szám, amit a KM határozhat meg, az átok szövegének ismeretében. Az átok szövege meghatározza a Varázslás idejét is, minél hosszabb a szöveg, annál tovább tart a varázslat. A hatás egy tulajdonságpont csökkenés naponta, illetve 5 pontos csökkenés, ha százalékról vagy harci értékről van szó. A papi átkok másik képviselője inkább a kiátkozás nevet érdemelné. Ezt Élet jellemű papok is használhatják, de csak rendkívül súlyos esetben. Ennek lényege, hogy a saját valláshoz tartozó áldozatot a pap kitaszíthatja istene kegyéből. Ez csak akkor lehetséges, ha az áldozat valóban súlyosan vétett vallásának szabályai ellen. Ha a pap feleslegesen használja a varázslatot, vagy egyenesen önző céllal, s nem istenének érdekeit szem előtt tartva, a varázslat nem jön létre, a pap pedig k6 napig csak a Kis Arkánum litániáit használhatja. Az efféle kiátkozás a papokra nézve a legsúlyosabb, mert elmúltáig csak a Kis Arkánum litániáit használhatják. Megszüntetése Átokűzéssel lehetséges, de mindaddig nem sikerülhet, míg a kiátkozott jóvá nem teszi elkövetett bűnét. A nem papi kasztú áldozatok minden harci pontja 10-zel csökken, s állandó reményvesztettség jellemzi majd viselkedésüket. Ez is az átok elűzéséig tart, s a papnál leírtak vonatkoznak rá. Az átok első formája ellen Asztrál ME lehetséges, a második típus mindig hatásos, ha a kiátkozás jogos, ám sohasem, ha jogtalan.

Elemi lények szólítása

Szféra: Természet
Mana-pont: 35
Erősség: 25
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 2 kör szintenként
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

Ez az idéző mágia kisebb *erősségű* elementál hívását teszi lehetővé. A varázslat kaput nyit a Belső Síkok egyikére, s egy, a pap által kiválasztott elemi lény megjelenik a pap által megjelölt helyen, az Elsődleges Anyagi Síkon. A lény engedelmeskedik a pap parancsainak, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat követni is képtelen. Szintenként 2 körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon, majd nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a Bestiáriumban olvashatóak.

Engedelmesség - állatok

Szféra: Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 12 kör
Hatótáv: 25 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a pap rá tudja kényszeríteni akaratát az állatokra, nevezetesen szintenként egy állatra, mely 25 láb sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. Mentálisan képes utasítani őket, ehhez szavakat nem kell használnia, mindössza arra koncenrálnia, mit cselekedjék az adott állat. Egy körben maximum 10 állatnak képes utasítást adni, a többi addig mozdulatlanul áll, vagy ha megtámadják, védekezik. Egy parancs teljesítése nem tart szükségszerűen csak egyetlen körig, az őrzés vagy támadás például mind a 12 kört kitöltheti. Az állatok rendelkeznek már asztrál testtel, s mentális csírával is, de ezek ereje annyival kisebb, mint a pap és általában az ember asztrális és mentális kisugárzása, hogy Mágiaellenállásnak helye nincs. Ez a varázslat csak az állatokra alkalmazható, a fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem.



Engedelmesség - növények

Szféra: Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 12 kör
Hatótáv: 25 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat szinte mindenben megegyezik az Engedelmesség - állatok nevűvel. Kisebb a Mana-pont igénye, mert a növények még igazi asztráltesttel sem rendelkeznek. A varázslattal növények reakciói befolyásolhatók, így egyes veszélyes, de tudattal nem rendelkező növények ártalmatlanná tehetők. A pöfetegek pl. nem robbannak szét ezernyi spórát lövellve, az indákat használó ragadozó növények mozdulatlanok maradnak, stb. A varázslattal a növényeknek parancsolni nem lehet, csak mozgásukat korlátozni illetve befolyásolni - mivel sem asztrál, sem mentál testtel nem rendelkeznek, így nincs tudat, mely a parancsot végrehajtaná.

Életerőcsapolás

Szféra: Halál
Mana-pont: 20
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A Halál szféra ezen varázslatával a pap életerőt vonhat el ellenfelétől, és saját gyógyulására használhatja fel. A papnak meg kell érintenie áldozatát, ami sikeres Támadó dobást igényel - eredményesség esetén az alany 3k6 Sp-t veszít. Ezt a mennyiséget a pap saját gyógyítására használhatja fel: egy okozott Sp egy Fp vagy egyharmad Ép gyógyulást jelent. Az életerő elvonás nagysága 1E-nként k6-tal nő, egy pont erősítés pedig 15 Mana-pontot igényel. Az elveszett Sp-k a hagyományos módon gyógyíthatók.

Érzékelés - átok

Szféra: Lélek
Mana-pont: 13
Erősség: 25
Varázslás ideje: 15 perc
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat megfelel a boszorkányok és boszorkánymesterek Átok azonosítás mágiájának, de minden típusú átkot képes felismerni, s ismérveit a pap tudomására hozni. A varázslat megmutatja az átok pontos hatását, s hogy ki alkalmazta azt az áldozaton. Az átok Asztrál ME-re jogosult a felismerés ellen, ellenállása az átok erőssége. Az észlelés erősítése nagyon nagy, 25E, de ha ez sem elegendő, a pap 4 Mana-pon-

tért egy E-vel növelheti. A varázslás ideje 15 perc, de az összes információ egy szegmens alatt jut el a paphoz, a mágia megidézéséhez szükséges idő elteltével.

Érzékelés - hazugság

Szféra: Lélek
Mana-pont: 20
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: Hallótávolság
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására a pap megérez minden hazugságot, ami az időtartam alatt környezetében elhangzik. Ha a beszélő hisz saját igazában, a varázslat is annak fogadja el, még ha valójában tévedés is! A hazugság ezen vizsgálata megtéveszthető, ha a vizsgált személy sikeres Mentális Mágiaellenállást dob. A varázslat erőssége kétszeresére növelhető 5 Mana-pont befektetésével.

Érzékelés - mágia

Szféra: Természet
Mana-pont: 1
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap bármely mágikus energiát érzékelhet. Ez sugározhat tárgyakból, jelekből, rúnákból is. A varázslat a mágia természetét és erősségét nem mutatja meg, csak jelenlétét érzékeli.

Hang

Szféra: Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 15 mérföld szintenként
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat segítségével a pap telepatikus üzenetet küldhet egy konkrét személynek. Az üzenet a címzett elméjében szólal meg, a pap hangján. A szöveg vagy dallam hossza nem haladhatja meg a fél kört, de más megkötés nem vonatkozik rá. A személy lehet a pap ellensége is, aki ellenállhat ezen mágiának, ha sikeres a Mentális mágiaellenállása. A varázslat erőssége1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Hazatérés

Szféra: Élet
Mana-pont: 55
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: -
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a pap minden körülmények között visszakerül abba a templomba, melyet otthonaként ismer. Ez legtöbbször az a hely, ahová a legtöbb érzelem fűzi, s ahol ennek következtében a legtöbbet tartózkodott. Természetesen ez csak saját istenének temploma lehet. A visszatérés az Elsődleges Anyagi Sík minden pontjáról megtörténhet, de más síkról nem. A varázslat szavainak kimondása után a pap azonnal teleportál, s a templom oltára előtt találja magát.

Kétkedés

Szféra: Lélek
Mana-pont: 17
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: Mentális

A pap varázslatának hatására az áldozat elveszti magabiztosságát mind saját magában, mind céljainak jogosságában. Kivész belőle a lelkesedés, az a hajtóerő, ami eddig nem engedte visszavonulni, meghátrálni a küzdelem elől. Ennek hatására az áldozat TÉ-je, CÉ-je és KÉ-je 10-zel csökken, asztrális és mentális ME-je k6 ponttal zuhan a kétségek következtében. A varázslat ellen az áldozat Mentális ME-re jogosult, az erősség pedig 1 Mana-pont felhasználásával 1 E-vel növelhető.

Mentálfátyol

Szféra: Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az *Asztrálfátyol* nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik

Mentálpöröly

Szféra: Lélek
Mana-pont:22
Erősség:20
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/3 szint
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az *Asztrálpöröly* nevűvel, azzal a különbséggel, hogy az alany mentáltestére vonatkozik

Méreg lassítása

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 9 + méreg szintje x 2
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtása előtt feltétlenül szükséges a *Méreg érzékelése* nevű varázslat alkalmazása, hiszen a pap csupán ez alapján lesz képes meghatározni a varázslathoz szükséges Mp mennyiséget. Hatására a méreg hatóideje egy kategóriával csökkenni fog. Újabb kategóriacsökkenést csakis a varázslat újbóli alkalmazásával lehet elérni.

Mérgezés

Szféra: Halál
Mana-pont: 30
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Egészség próba

A varázslat hatására a pap ujjának hegyéről méreg jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres Támadás dobás szükséges, ez után az áldozatnak Egészségpróbát kell dobnia a méreg ellen. Szintje megegyezik a varázslat erősségével, a típusát a pap választhatja ki (lásd Mérgek), azt azonban figyelembe kell vennie, hogy az ilyen mérgekkel soha nem okozhat közvetlenül halált. A varázslat erőssége 10 Mana-pontért 1 E-vel növelhető, így az áldozat az erősségnek megfelelő negatív módosítóval dobja Egészségpróbáját.

Rettegés

Szféra: Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 3
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 perc két szintenként
Hatótáv: 12 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat sokban hasonlít a hasonló nevű boszorkányvarázslathoz. Hatására a pap sokkal hatalmasabbnak és félelmetesebbnek tűnik ellenfelei szemében, szinte legyőzhetetlennek látszik. Ezért az ellenfelek legjobb képességük szerint menekülni kezdenek, ha nem sikerül Asztrális ME-jük. Az időtartam lejártával csak akkor térnek vissza, ha eredendően komoly céljuk volt a pappal és kísérőivel. Ily módon például útonállók bandája nem fog visszatérni, ha egyszer lélekszakadva elmenekült, hiszen továbbra is tartanak a pap hatalmától. 2 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Természet megidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 35
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmesség - állatok/növények esetében, hanem a segítségüket kérik. A varázslat hatására 15 láb sugarú körön belül minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy egy fa tetejére. A varázslat nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja - tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat



hófarkas a pap megsegítésére. A mágia csak az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejti ki hatását. A varázslat hatása alatt álló állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettnek - a növényeké még annyira sem - nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolása, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaikkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek a lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A varázslat félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A varázslat természetesen csak ott lehet igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat - szerencsésebb esetben mindkettő - áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít - hiába van egy kisebb réten rengeteg fűféle, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a varázslatot leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden egyes esetben más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdemes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a varázslat sebzése még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 8k6 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a KM és játékosa valóban ötletes, és a sebzés valóban indokolt. A varázslat időtartama 20 Mana-pont rááldozásával kétszerezhető meg.

Vadak szólítása

Szféra: Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 7 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 2 mérföld sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására k10 különböző fajú emlős érkezik a paphoz. Ezek az állatok barátságosak lesznek megidézőjükhöz, de a pap csak az Engedelmesség - állatok varázslat segítségével képes irányítani őket. Az állatok a pap környékén maradnak, amíg jónak látják, vagy míg a pap irányítása alatt állnak, azután szétszélednek. Akár meg is szelídíthetők; az ismert, közönséges eljárásokkal alkalmasint elérhető, hogy kövessék megidézőjüket.

Vihar

Szféra: Természet
Mana-pont: 27
Erősség: 15
Varázslás ideje: 25 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 1 mérföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására felhők gyülekeznek a pap által megjelölt helyen, s a varázslás idejének végén tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel vihar tör ki. A vihar középpontja nem lehet 250 lábnál messzebb a paptól. A vihar gátolja az utazást, menedékbe kényszerítve a szabad ég alatt tartozkodókat. Villámait a pap nem irányíthatja, ám bizonyos mértékig befolyásolhatja. Erre százalékot kell dobni, s minél nagyobb ennek értéke, annál pontosabb a villámok becsapódása. Ha az érték 85 és 95 között van, a találat a megjelölt helytől 2+k6 lábra csapódik be, ha a dobott szám 96 vagy annál nagyobb, a villám a pap által kiválasztott helyet vagy személyt éri. Sebzése 5k6 Sp. Az időtartam leteltével az idő kitisztul, a vihar nyomtalanul eloszlik.

Vízlélegzés

Szféra: Természet
Mana-pont: 21
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat lehetővé teszi a pap számára, hogy természetes módon kapjon levegőt a víz alatt is, ameddig a varázslat hatóideje azt megengedi. Mindazokra rábocsáthatja korlátozás nélkül ezt a mágiaformát, akik alávetik neki magukat, míg azok, akik valamilyen okból tiltakoznak ez ellen, azok mágiaellenállásra jogosultak. Nem teszi viszont továbbra sem lehetővé a víz alatti beszédet vagy a szabad mozgást. A varázslat erősítése 1 E-nként 2 Mp-t igényel, míg 5 Mp-nként egy körrel növelhető a mágia szintenkénti időtartama.

Vérgyűjtés

Szféra: Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A vérmágia ezen alapvarázslata segítségével a pap a kívánt személy vérét összegyűjtheti és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti. A varázslat elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe a vért fel kívánja fogni. (Ez lehet bármi, amiből nem folyik ki.) Ezek után az áldozaton ütött sebből a varázslat hatására a vér az edénybe áramlik, méghozzá igen látványosan. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé kúszik, majd belecsorog. Az így gyűjtött vér soha nem alvad meg, tehát mindig felhasználható marad. Minden egyéb módon lecsapolt vér esetében meg kell gátolni az alvadást, ami különböző anyagok felhasználásával lehetséges. A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Fp-t és Ép-t veszített a varázslat időtartama alatt. Egy Fp veszteség 1 gyűszűnyi, egy Ép pedig egy kis pohárnyi vért jelent.

Vérzés

Szféra: Halál
Mana-pont: 25
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: Gyorsaságpróba

Ez a kegyetlen varázslat szintén a vérmágia része. A pap rámutat áldozatára, s mutatóujjának hegyével lassan egy képzeletbeli vágást ejt rajta. A seb azonnal megjelenik az áldozat testén, ha Gyorsaságpróbája sikertelen volt. A vágás mély és fájdalmas, nem csak Fp, de Ép veszteséggel is jár. A seb nem záródik össze, s folyamatosan vérzik. A varázslat időtartama alatt a sebzés körönként k10 Fp, s minden 10. Fp elvesztése egy Ép vesztésével jár. Ha a varázslat időtartama véget ért, de a sebet nem kötözték be, a vérzés körönként egy Fp intenzitású. A pap a fent leírt Vérgyűjtéssel összhangban is használhatja e varázslatot. Ha az okozott sebet a varázslat időtartamának lejárta előtt kezelik, vagy mágiával teljesen meggyógyítják, a vérzés eláll. Ehhez az Sebgyógyítás képzettség Mesterfoka szükséges, a varázslat idejének lejártával a Alapfok is elegendő. A varázslat erőssége 8 Mana-pontért növelhető egységenként, s az áldozat az erősítés felének (lefelé kerekítve) megfelelő negatív módosítással dobja Gyorsaságpróbáját.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Asztrális viadal

Szféra: Lélek
Mana-pont: 50
Erősség: 15
Varázslás ideje: 8 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

E nagy hatalmú rituálé segítségével a pap megpróbálkozhat olyan, kimagasló intelligenciájú (kiegyensúlyozottságú) az Asztrálsíkon élő lények elűzésével, akik valakit az Anyagi Síkon befolyásolnak, hatalmukban avagy megszállva tartanak. Ezen lények természetesen mentődobásra jogosulnak a varázslat ellen, s nagy valószínűséggel ott is hagyják előző áldozatukat. Ha nem sikerült a mentődobásuk, akkor többé nem is próbálkozhatnak a visszatéréssel, s a pap hatalmától megrettenve előle is elmenekülnek. Azonban ha ellen tudnak állni, nagy valószínűséggel az ellen fognak fordulni, aki megpróbálkozott az elűzésükkel. Ennél a varázslatnál is érvényes az a megjegyzés, hogy amennyiben a varázslat erősítése 15-tel meghaladja az adott lény Asztrális ME-jét, az elpusztul.

Ezek a varázslatok azonban hatalmas energiákat igényelnek, és iszonyú hullámokat vetnek az Asztrálsíkon. Annak az esélye, hogy más asztrállények is felfigyelnek erre, a varázslat minden 15 E-je után 10%-kal nő. A varázslat 12 Mp befektetésével 15-tel növeli az erősséget. Az ilyen természetű és erősségű varázslatok általános kísérőjelensége, hogy hatásaik az Anyagi Síkon is érezhetőek. Leírását lásd a fejezet elején, a Lélek szféra általános ismertetésénél.

Asztrális kitaszítás

Szféra: Lélek, Természet
Mana-pont: 65
Erősség: 15
Varázslás ideje: 12 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Szint x 50 m sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

E rituálé segítségével egész területek tisztíthatók meg az anyagi síkon a belső síkok lakóinak oda átsugárzó kellemetlen hatásától. Ha elvétik Asztrális mágiaellenállásukat, mindazok a lények, akik az adott sík megfelelő helyén tartózkodnak (a középpontot a pap jelöli ki) kitaszíttatnak arról a helyről, s oda többé nem is térhetnek vissza. Azok a lények, akiknek 15-tel meghaladja a varázslat erőssége az Asztrális ME-jét, elpusztulnak. Csupán azok az asztrálsíkon lakó lények nem szenvednek semmilyen károsodást, akiket a pap szólított maga mellé, vagy akik önként szegődtek a szolgálatába. Szüksége is van a segítségükre, hiszen időigényes varázslatról lévén szó, mindazok, akiket ily módon a lakóhelyükről akarnak elűzni, ha tehetik, ellenszegülnek a pap akaratának, s igyekeznek minden módon őt megakadályozni a varázslat befejezésében. Erre bármilyen eszközt felhasználnak. Általában csupán a varázslat ötödik körében kezdik érezni annak hatását, s csak a hetediktől kezdődően képesek meg is támadni annak megidézőjét. A varázslat erőssége 12 Mp-ért 15 E-vel növelhető.

Feltámasztás

Szféra: Élet
Mana-pont: 75+100
Erősség: 50
Varázslás ideje: 2 óra
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat talán a legnagyobb koncentrációt és figyelmet követelő az összes papi mágia közül. Segítségével egy testbe nem csak a lélek, hanem maga az Élet Princípiuma is visszaadható, így az adott lény maradéktalanul visszahozható az életbe. A varázslat Mana-pont igénye nem túl magas, de hosszú előkészítő munka és zavartalan két óra szükséges a holttest feltámasztásához. A varázslat csak megszentelt földön, megszentelt oltáron hajtható végre. Legalább három pap együttműködése szükséges hozzá, akik azonos istent imádnak. Hármuk közül a vezető pap veszíti el a 75 Mana-pontot, a többiek ezen felül összesen még 100-at. A papok száma háromnál nagyobb is lehet, a lényeg az, hogy legyen egy vezető pap,

aki 75 Mana-pontot áldoz, s több segítő, akik összesen képesek 100 Mana-pontot befektetni. A varázslat nem pusztán az isteni energiát igényli, hanem az isten segítségét is. A varázslatot csak az Útmutatás varázslatban meghatározott időben szabad elvégezni; a segítségül hívott felszentelt tárgyak, gyertyák, eszközök értéke legalább 1000 arany értékű. Ha a feltételek együtt vannak, a vezető pap az Útmutatás varázslattal megtudhatja a feltámasztás legmegfelelőbb időpontját. A vezető pap végzi a szertartás jelentős részét, míg társai a Mana-pontok állandó felhasználásával és szent igék kántálásával mágikus energiaörvényben tartják a holttestet. Ha a lélek visszatért a testbe, s az élet princípiuma ismét jelen van, a varázslat véget ér. A most már élő lény maximális Ép-vel és Fp-vel ébred hosszú álmából. Nem fog emlékezni a halála és a feltámasztás közötti időre, számára a Külső Síkokon töltött idő elvész. A feltámasztás csak akkor lehet sikeres, ha az áldozat vallása megegyezik a papok vallásával, vagy az áldozat az adott isten szolgálatában vesztette el életét.

Feltámasztani csakis egy hétnél nem régebbi holttestet lehetséges. Mindazok, akik életük végén, végelgyengülésben haltak meg, csakis kivételes esetben, az adott isten személyes beleegyezésével (KM) támaszthatók fel. Ugyancsak hasonló elbírálás alá esik minden erőszakos vagy idő előtti haláleset. Fontos tudni, hogy a feltámasztásnak nem csupán anyagi, de politikai és kultikus vonatkozásai is vannak, emellett nem feltétlenül kedvelik az istenek. Azokat, akiknek az újjáélesztése nem hajt a későbbiekben közvetlen hasznot az adott istennek, semmilyen körülmények között NEM támasztja fel.

Mindebből következik, hogy a papok nem fognak feltámasztani boldog-boldogtalant, még ha együtt van is a szükséges pénz.

Földrengés

Szféra: Természet
Mana-pont: 85
Erősség: 3
Varázslás ideje: 20 kör
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 5 mérföld
Mágiaellenállás: -

Ez a hatalmas erejű varázslat vad földrengést idézhet, s ezzel falvakat, kisebb városokat, városrészeket dönthet romba. A pap kijelölheti a rengések epicentrumát, egy tőle maximum 5 mérföldre levő pontot. A rengések 3-4 mérföldre terjednek középpontjuktól, s legerősebben az epicentrumban lesznek érezhetők. A varázslat alaperősítése hármas, ez azt jelenti, hogy az epicentrumban a rengések sebzése 8 k10 Sp lesz. Kifelé körkörösen csökken, méghozzá 300 lábanként. A sebzés a második háromszáz lábon 8 k10/2, a harmadikon 8k10/3 stb. lesz. A sebzés minden ott élőt érint, a házak és fák sem állhatnak ellen a földrengés erejének. A fából tákolt épületek összedőlnek, az agyagból emeltek megrongálódnak; a kőből épültekben csak a berendezés károsodik. A varázslat erősítésével a sebzés egységenként 1k10-zel növelhető, s az épületeken keletkező károk is súlyosabbak lesznek. Az erősítés 1 E-nként 10 Mana-pontba kerül.

Gólemteremtés

Szféra: Élet, Halál, Természet
Mana-pont: 75
Erősség: 60
Varázslás ideje: 13 nap
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi a varázslóknál már leírt kő- illetve vaslények készítését, egy egyszerűbb és hatásosabb módon. A gólem készítésére a varázslók több mozaikot is felhasználnak, a papok ezt egy varázslattal képesek elérni. Az előkészítő munka a papoknál hosszabb, a Mesterfokú Élettan képzettség segítségével elkészített szoborra 12 napon át kell Szertartás varázslatot celebrálni. Mindannyiszor az Életadás szertartását, ami kifejezetten a gólemek készítésére alkottatott. Ha a 12 nap letelt, elérkezik a tizenharmadik, a teremtés napja. A pap ekkor használja a Gólemteremtés varázslatot, ami a testbe életet lehel. Ezek után a gólem teljesen megfelel a varázslóknál leírt gólemnek; a pap irányíthatja, utasításokat adhat neki. Egy pap egyszerre csak egy gólemet birtokolhat.

Holtak megelevenítése

Szféra: Halál
Mana-pont: 25
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5+k10 kör
Hatótáv: 25 láb
Mágiaellenállás: -

Ezt a rituálét csak gonosz papok alkalmazzák, segítségével pillanatnyi uralmat nyerhetnek az elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 25 láb sugarú körben minden testet mozgásra kényszerítsenek, 5+k10 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait, s zombiként harcolnak. Ha a varázslat időtartama lejárt, a holttestek a földre rogynak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébiránt mindenben követik a pap által kiadott parancsokat, s a varázslat csak erősebb Mágia szétoszlatásával szüntethető meg.

Időjárásellenőrzés

Szféra: Természet
Mana-pont: 55 ill. 100
Erősség: 15 ill. 65
Varázslás ideje: 12 kör
Időtartam: változó
Hatótáv: 2 mérföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatalmat ad a papnak az időjárás felett. Kétféleképpen alkalmazható. Az első alkalmazási mód olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott ég-

hajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet a pap. Ezek mind elképzelhető lehetőségek, a pap ezekből válogathat. A módszer 55 Mana-pontot igényel, időtartama 1 óra. Az egy óra eltelte után az idő változni kezd, lassan, természetes úton. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, meglehet, éppen a pap által létrehozott stabilizálódik. A második, erősebb változást, tehát több energiát követelő módszer 100 Mana-pontot igényel. Ezzel az időjárás a szélsőségekig megváltoztatható: a sivatagban hó eshet, Beriquel partvidékén hőhullám söpörhet végig. Előidézhetők egyedi időjárási jelenségek is, melyek lehetnek pusztítóak, mint a tornádó vagy a hurrikán, esetleg meghökkentőek, mint sivatagban a szivárvány vagy a sarki fény. A hatóidő ilyenkor 3 perc szintenként, a varázslat megszűntével az időjárás azonnal visszaáll abba az állapotba, amiből a pap kimozdította. A hatótávolság mindkét esetben egy két mérföld sugarú kör, melynek középpontja a paptól maximum három mérföldre lehet.

Időkapu

Szféra: Természet
Mana-pont: 200
Erősség: 150
Varázslás ideje: 15 nap
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslatot nyugodt lélekkel nevezhetjük a papi mágia magasiskolájának. Az egyik legmisztikusabb dimenzión, az időn vezet keresztül - lehetővé teszi az utazást távoli múltba vagy messzi jövőbe. Oly kevesen tudtak mindeddig tökéletesen működő Időkaput alkotni, hogy valódi hatásáról feljegyzések sem állnak rendelkezésünkre. Annyi bizonyos, hogy a kaput nyitó pap meghatározhatja, melyik időpontba vezessen az átjáró, s Ynev mely tájára. A kapu egy órán át marad nyitva, majd megsemmisül. Előkészítéséhez 15 nap szükséges. A papnak először Szertartás varázslattal meg kell szentelnie a kapu helyét, majd féldrágakövekből kapukeretet kell építenie. Ennek értéke legalább 5000 arany, kialakítása ügyességet és speciális stabilizáló varázslatokat igényel. A stabilizáló varázslatok másra nem használatosak, s naponta 35 Manapontot emésztenek fel. Ha a 15. nap elérkezett, a pap végre celebrálhatja az Időkapu szertartását, mely 2 órát vesz igénybe. Ennek végeztével a kapu nyitva áll. Csak a megnyitás oldaláról lehet átlépni rajta; ez meggátolja a nem kívánatos látogatók behatolását. A kapun való átlépés komoly veszélyt jelent: nincs mód a visszatérésre újabb Időkapu nélkül. Így, aki megtette e lépést, örökre a számára idegen időben ragad, ha nem talál valakit, aki az akkori időben képes az Időkapu létrehozására. A kapu nem nyitható 101 évnél közelebbi időpontba a varázslás idejéhez képest. Így közönséges ynevi halandót nem fenyeget az önmagával való kínos találkozás veszélye. Elfek nem közlekedhetnek a kapun, testük elenyészik, ha mégis megkísérlik. A jelenség magyarázatát sokan keresik, de eddig senki sem jutott meggyőző eredményre. Az időutazás máig felderítetlen terület Yneven, senki sincs tisztában igazi működési elveivel, mi több, még pontos hatásaival sem.

Isteni áldás

Szféra: Lélek
Mana-pont: 90
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

Sokban hasonlít ez a varázslat az Áldáshoz, de annál mérhetetlenül nagyobb erejű. A mágia ugyanis felhívja a pap istenének figyelmét az érte harcoló halandóra. Ha annak céljai valóban szolgálják az isten érdekeit, s helyzete valóban válságos az adott pillanatban, a hatás létrejön. A pap és segítőtársai szükség esetén nyomban 6-60 Fp-t és 1-10 Ép-t gyógyulnak (a max. értékeket azonban így sem haladhatják meg). Harci értékeik mindegyikéhez, tehát a KÉ-hez, TÉ-hez, VÉ-hez és CÉ-hez 30 pont adódik. Asztrális és Mentális védelmük 10 ponttal nő, harci kedvük felülmúlhatatlan lesz. (NJK-k esetében a Bátorság 10 ponttal emelkedik). A pap ellenfelei Asztrális ME-re jogosultak, s ha ez sikertelen, ők is érzik (de csakis azok, akik elvétették a ME-t), hogy a pap istene ellenük harcol. Harci értékeik 30 ponttal csökkennek, bátorságuk 10 ponttal esik. Elvesztik minden küzdőkedvüket, s birkaként hullanak a pap szövetségeseinek csapásaitól. A varázslat erősítése 8 Mp-ért 1 E-vel növelhető, időtartama azonban változatlanul egy perc szintenként. Ezen idő lejárta után az istentől nyert Fp-k és Ép-k természetesen nem válnak semmivé.

Isteni látás

Szféra: Élet, Lélek
Mana-pont: 55 ill. 110
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 óra
Időtartam: 15 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a pap átláthat a síkok között, s megpillanthatja az általa kiválasztott Belső avagy Külső síkot. A varázslathoz szükség van egy ember méretű ezüsttükörre. A kép a tükrön jelenik meg, ám a pap nem befolyásolhatja, hogy a választott sík mely része látható. Ha a Belső Síkok egyikére kíván átlátni, ez 55 Mana-pontot igényel. Ha a cél a Külső Síkok valamelyike, a Mana-pont igény 110. A látott képek nem mindig lesznek összefüggőek, de minden esetben a valóságot mutatják. Előfordulhat például, hogy a 15 perc alatt a Víz Elemi Síkjából a pap csak valami hatalmas kékséget lát, a végtelen vizet. Kevesen kísérleteztek eddig ezzel a varázslattal, de közülük sem utalt eddig senki *olyasmire*, hogy netán valamely istent sikerült volna megpillantania a segítségével.



Külső síkok lényeinek megidézése

Szféra: Halál
Mana-pont: 100, ill. 85
Erősség: 80
Varázslás ideje: 2 óra ill. 5 szegmens
Időtartam: 1 nap, ill. a veszély elmúlta
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap ezt a varázslatot két módon használhatja fel, s oly lényeket szabadíthat e világra, melyek könnyen kisebb városok, falvak pusztulását okozhatják. Az első alkalmazási mód esetén a pap hosszasan előkészül a szertartáshoz, oltárt épít és felrajzolja istenének szimbólumát a megidézés helyére. Ezek után hozzákezd az idéző rituáléhoz, s várja a lény érkezését. A Külső Síkról érkező lény minden esetben a pap istenének síkjáról kerül át az Elsődleges Anyagi Síkra. Segíteni fogja a papot, egy napig vele marad, mindenben követi, majd nyomtalanul eltűnik; visszatér saját lakhelyére. A megidézett lény az isten szolgáinak, angyalainak vagy ördögeinek egyike lesz. A lény mágia ellenállásra jogosult Asztrál varázslat ellen, s ha ez sikeres, nem jelenik meg. A varázslat 1 Mana-pontért 1 E-vel erősíthető. A második alkalmazási mód fontos küldetés veszélybe kerülésekor használandó. Lényegében nem is megidézés, inkább gyors, hatásos üzenet a pap istenének, mely tájékoztat a veszély nagyságáról. Ha az isten a veszélyt valósnak és súlyosnak érzi, leküldi valamely szolgáját a pap megsegítésére. A szolga a veszély elmúltával visszatér saját síkjára. Ebben az esetben nincs Asztrál ME, tehát erősíteni sem kell, de ha a hívás oka nem komoly, a lény semmiképpen nem jelenik meg.



Lélekáldozat

Szféra: Halál
Mana-pont: 65
Erősség: 17
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat hasonlít a Halál szavához, de sokkal erősebb annál. Gonosz papok alkalmazzák istenük kiengesztelésére, ellenfelük elsöprésére. Ha hibáztak, s vezekelniük kell, minden bűnük megbocsáttatik, amennyiben az adott vallás valamely fő ellensége e varázslat által leli vesztét. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Asztrál mágia elleni ME-je sikertelen volt, s a pap meg tudta érinteni szent jelképével (Támadódobás). A lélek nem távozik szabadon, miként közönséges halálkor, hanem a pap akaratának foglya marad - a pap istenének áldoztatik fel. Az így megölt személy feltámasztására nincs mód, mert lelke megsemmisül. A varázslat ellenőrzése 3 Mp-ként 1 E-vel lehetséges.

Lélekcsapda

Szféra: Lélek
Mana-pont: 40 ill. 90
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat segítségével egyetlen személy lelke csapdába ejthető, s drágakőben megőrizhető. A Lélekcsapdát két módon lehet felhasználni. Az első alkalmazási mód esetén a lélek már szabad, a pap csak befogja az erre alkalmas kristályba. Így a holtak lelke megőrizhető, s alkalmas varázslatokkal a testbe viszszahelyezhető lesz. A lélek egyéb módon is felhasználható, különösen jó árat fizetnek például ismert lélekért azok a varázslók, akik a Lélekidézés és Lélekcsapda mozaikokat használják. A lelket fel lehet áldozni, már amennyiben az istennek tetsző az ilyen áldozat. Ha a pap a lelket ki akarja ragadni a még élő testből, és így szeretné tárolni, a varázslatot együtt kell alkalmaznia a Halál szava nevű mágiával. Ebben az esetben a két varázslat együttes megidézése egy kört s 90 Mana-pontot igényel. A léleknek minden esetben Asztrális ME-je van a varázslat ellen, melynek erőssége 8 ill. 16 Mana-pontért növelhető 15 E-vel az első ill. második felhasználási mód esetén.

Mentális viadal

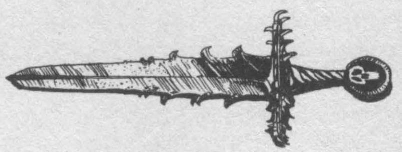
Szféra: Lélek
Mana-pont: 50
Erősség: 15
Varázslás ideje: 8 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az Asztrális viadal nevezetűvel, avval a különbséggel, hogy minden hatása a Mentális síkon jön létre.

Mentális kitaszítás

Szféra: Lélek, Természet
Mana-pont: 65
Erősség: 15
A varázslat ideje: 12 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Szint x 50 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat mindenben megegyezik az Asztrális kitaszítás nevűvel, avval a különbséggel, hogy hatását a Mentálsíkon fejti ki.



Összetartozás - asztrálisan

Szféra: Lélek
Mana-pont: 40/fő
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör/fő
Időtartam: 5 perc szintenként
Hatótáv: 1 mérföld szintenként
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével rendkívül hatásos asztrálpajzs kiépítésére van lehetőség. A pap összeköti két vagy több személy asztrálját, így: a kapcsolatban állók ismerni fogják egymás érzelmeit, a legmélyebb rezdülésekig. Korlátozott telepátia is kiépül közöttük, ami egyszerű, könnyen megfogalmazható gondolatok azonnali átadására elegendő. A legfontosabb azonban, hogy a résztvevők asztrálvédelme egyetlen, közös védelemmé forr össze, mely mindig azt támogatja, aki ellen asztrális támadást hajtottak végre. Például, ha egy harcos, egy pap és egy varázsló egyszerre lép kapcsolatba, s összesített Asztrál védelmük 37 lesz, mindőjük ekkora ME-vel rendelkezik az asztrál típusú varázslatok ellen. A közös védelmi mező szegmensek ezredrésze alatt változtatja helyét, így szinte lehetetlen az összetartozók közül bárkit is úgy megtámadni, hogy a mezőnek meg kelljen oszlania két támadás közt. Ha erre mégis sor kerül, az összeadódott védelem egyenlő részben oszlik meg a támadottak között. A varázslat csak olyan személyen alkalmazható, aki nem ellenkezik a közösség ellen. Ha mégis, a varázslat nem jön létre. A varázslathoz 40 Mana-pont szükséges, ha két személy között épül ki a kapcsolat, 80 Mana-pont, ha három között, és így tovább. A varázslás ideje is így számolandó ki. A kapcsolat hatósugara 1 mérföld szintenként. Ha valamely tag ezen a körön kívülre kerül, a varázslat megtörik.

Összetartozás - életerővel

Szféra: Élet
Mana-pont: 30/fő
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör/fő
Időtartam: 5 perc szintenként
Hatótáv: 1 mérföld szintenként
Mágiaellenállás: -

A varázslat sokban hasonlít az *Összetartozás - asztrálisan* mágiához, de nem az asztrált, hanem a résztvevők életerejét köti össze. A Fájdalomtűrés és Életerő pontok így a résztvevők igényei szerint áramoltathatók egymás közt. Mindenki a saját Fájdalomtűrés- és Életerő-pontjaival rendelkezik, de ha a körből egy tag súlyosabban sebződött, a pontokat átáramoltathatják neki, azaz saját pontjaikból gyógyíthatják társukat. Ez csakis az ő beleegyezésükkel történhet, *elvenni* sem Ép-t, sem Fp-t nem lehetséges. Az életerő átvitel rendkívül gyors, így akár az ájulás vagy halál is megakadályozható, ha a sebzés pillanatában új energiával töltődik fel az áldozat. Ezzel a kapcsolattal a harcos, akit VÉ-je miatt úgyis nehezen ütnek meg, s nagy életerővel rendelkezik, folyamatosan támogathatja a társaság varázslóját vagy papját a küzdelemben. A varázslat Mana-pont és varázslási idejének kiszámítása az *Összetartozás - asztrálisan* varázslatnál leírtaknak megfelelően történik, a hatótávolságra és a beleegyezésre vonatkozó megjegyzések erre is érvényesek.

Őselemek felidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 85
Erősség: 60
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonlít az *Elemi lények szólításához*, de az ott leírtaknál sokkal erősebb lényeket, valódi elementálokat idéz meg - ezek leírása a *Bestiáriumban* olvasható. A varázslat kaput nyit egy, a pap által kiválasztott Elemi Síkra, ahonnan az elementál előlép. Az elementál engedelmeskedik a pap egyszerű parancsainak, a varázslat időtartamának lejártával pedig nyomtalanul eltűnik.

Segélykérés

Szféra: Élet
Mana-pont: 20 ill. 40
Erősség: 15
Varázslás ideje: 8 kör ill. 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a pap kijelölhet egy személyt, akit veszélyhelyzetben megidézhet. A kijelölt személynek bele kell egyez-

nie a varázslatba, egyéb esetben az nem működik. A kijelölés 30 Mana-pontot igényel, a kiválasztotton láthatatlan bélyeg keletkezik, ami mindig jelen van, s utal a kapcsolatra. Csak olyan személy választható ki a pap segítőjéül, akinek vallása megegyezik a papéval, s istenének eddig hű szolgája volt. A varázslat felhasználása 60 Mana-pontot igényel, s a kiválasztott személy 1 szegmens alatt a pap mellé teleportálódik. Ha a személy éppen aludt, álmosan, hálóköntösben jelenik meg, ha éppen harc közben volt, teljes felszerelésben, esetleg sebesülten. Ha a kiválasztott személy vagy a pap meghal, másikuk érzi a kapcsolat megszűntét. A papnak egyszerre csak egy kijelölt segítője lehet, ha másikat választ és 30 Mana-ponttal kijelöli, a korábbi kapcsolat megszűnik. Ha a pap sűrűn folyamodik a segítő megidézéséhez, vagy nem istene, hanem saját érdekeit tartja szem előtt, a KM úgy dönthet, hogy a varázslat hatása elmarad, a kapcsolat megszűnik, a pap pedig 3 hónapon át nem használhatja ezt a varázslatot.

Síkkapu

Szféra: Természet
Mana-pont: 95
Erősség: 65
Varázslás ideje: 15 kör
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével kapu nyitható a Külső vagy Belső Síkok egyikére. A kapu szintenként 1 percig marad fenn, rajta mindkét irányba lehet közlekedni. Ha a pap kívánja, előbb is bezárhatja a kaput, meggátolva ezzel nem kívánatos lények átlépését. A kapu nem csak az Elsődleges Anyagi Síkról nyitható meg, hanem bármely helyről. A kapu teremtése nem jelent mindenképpen túlélést az új síkon. Ha a pap a Tűz Elemi Síkjára nyitott kaput, ugyanúgy sebezni fog rajta az elemi tűz, mintha tűzvarázslatot használtak volna ellene.

Űzés - túlvilági lények

Szféra: Élet
Mana-pont: 55
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: Speciális

A pap ezen varázslata más síkokról átkerült lényeket taszíthat vissza az Elsődleges Anyagi Síkról. A varázslat alaperőssége 15 E, ez 3 Mana-pontért egyenként növelhető. A hazaűzendő lény azt az ME-t használja, ami esetében gyengébb. Ha valamelyikre immunis, akkor értelemszerűen a másik számít. Ha az Asztrál és Mentál mágia sem hat rá, pillanatnyi Ψ– pontjai jelentik ellenállását. Amennyiben ez sincs neki, akkor az aktuális Ép-i száma lesz a mérvadó. A pap varázsláskor csak rámutat a kiválasztott lényre, s egy parancsszóval megtagadja jelenlétét az Elsődleges Anyagi Síkon. Ha a pap ismeri a lény igaz nevét, s ezt is használja a varázslatban, az erősség 75 E-vel növekszik. Ha a lény ME-je sikertelen volt, azonnal eltűnik, s visszakerül saját síkjára. Ha az ME sikeres volt, a lény marad, s a pap nagy valószínűséggel számíthat kifejezett rosszindulatára.

Vérkör

Szféra: Halál
Mana-pont: 155
Erősség: 85
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A vérmágia leghatalmasabb varázslata. Alkalmazója csak gonosz pap lehet, ha Élet jellemű pap alkalmazza, istene nyomban büntetéssel sújtja. Sem a Kis, sem a Nagy Arkánumba tartozó Rituálékat nem alkalmazhatja többé élete során. A Vérkör alkalmazásához legalább két ember összes vérére van szükség. A pap először létrehozza a 20 láb sugarú Teremtés körét, mely a varázslat nevét adta. Az első ember vagy más humanoid véréből rajzolja; egy szegmenssel később idegenek által már megtörhetetlen. Ekkor kell elkezdenie a rituálét. A vérkörön belül a halál elemi ereje munkál, a káosz fia a pusztítás lényeit alkothatja meg segítségével. A fennmaradó áldozatok véréből a pap tetszőlegesen kiválasztott, ám létező szörnyek másait hozza létre, melyek alvadt vérhez hasonló masszából épülnek fel. Zúzó- és szúrófegyverek csak fele sebzést okoznak nekik. A vérszörnyek életereje kétszerese a Bestiáriumban leírt, eredeti lényekének, ám azok egyetlen speciális tulajdonságával sem rendelkeznek. A szörnyek ellenfelük elhulló véréből képesek újjáépíteni saját testüket, amennyiben sérülnének. Egy okozott Sp veszteség 3 Fp-t vagy egy Ép-t gyógyít a szörnyön. A szörnyek eredeti életereje nem a végső határa a növekedésnek, így könnyen előfordulhat, hogy egy ütközet után kétszer olyan erősek, mint annakelőtte. A vérszörny teremtésének vérigényét a következő módon határozhatjuk meg: Egy ember méretű humanoid véréből két kis méretű, egy ember méretű avagy fél nagy méretű lény teremthető. Így igazi óriások is alkothatók, ha a papnak elég vér áll rendelkezésére. A lények nem növekedhetnek azonban nagyobbra, mint eredeti formájuk Fp-inek és Ép-inek ötszöröse. A méret növekedésével a sebzés is változik, minden 40 Fp vagy 10 Ép növekedésre k6 Sp-vel nő támadásonként. A vérlények immunisak minden Asztrál és Mentál alapú mágiára, s az elemi varázslatok is csak az eredeti érték felét sebzik rajtuk. A lények mindenben alávetik magukat teremtőjük, a pap akaratának, s mindaddig léteznek, míg valaki el nem pusztítja őket. A rituálé végeztével elhagyhatják a Teremtés körét és a pap akaratának megfelelően mozoghatnak is. A pap csak akkor használhatja újból ezt a varázslatot, ha az előzőből származó vérlények már megsemmisültek.

EGYEDI VARÁZSLATOK

DOMVIK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

Kézrátétel

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 6
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Domvik papjainak gyógyító hatalma közismert még az Északon élők között is. Ezzel a varázslattal sebeket, sérüléseket képesek eltüntetni. A közönséges Gyógyítás varázslattól azonban több vonatkozásban is eltér. A mágia bárkit meggyógyít, akit a pap arra érdemesnek tart, s nem kíván előzetesen Áldást sem az alkalmazójától. Míg a pap egyik kezében szent jelképét tartja, másikat a sérült testrészre kell helyeznie, s amennyiben hatalma elegendő rá, azt rendbe is hozza. Szúrt, vágott és zúzott sérülések egyaránt orvosolhatók így, - a hegek forradások nyomtalanul eltűnnek - ám vakságot, betegségeket képtelen gyógyítani.

A pap szintenként 2 Ép vagy 4 Fp visszaadására képes. További Mp-ok felhasználásával az így visszaadható életerő nem növelhető. A pap csakis azoknak a sérüléseknek, a meggyógyítására képes, amelyeket egyetlen varázslattal semlegesíthet. Elképzelhetetlen tehát, hogy amennyiben nincs elegendő Mp-je egy komolyabb sérülés orvoslására, akkor azt több részletben tegye meg, noha egyetlen alkalommal mindenképpen képes bizonyos fokú segítségnyújtásra.

Acélos akarat

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

A Hétarcú szolgálói gyakorta kerülhetnek olyan helyzetbe, amikor kivételes Akaraterővel lehet csak szembeszegülni az ellenük forduló hatalmakkal. Ez a varázslatuk éppen az ilyen lehetőségek esetén nyújt segítséget Domvik híveinek. A pap nem csak magára, hanem egy általa kiválasztott személyre is rámondhatja, aki ha valamilyen okból ellene szegülne, Mentális mentődobást tehet.

A varázslat hatására az illető Akaratereje hárommal megnő, s a varázslat ideje alatt ez lesz a meghatározó pl a TME kiszámolásánál is.

3-3 további Mp-ért mind a varázslat erőssége, mind a pap Akaratereje eggyel növelhető. Semmiképp nem emelkedhet azonban 20 fölé.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

Isteni fegyver

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 13
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A papot kérésére istene különleges fegyverrel ajándékozhatja meg. Ez esetenként természetesen különbözhet, ám minden esetben erős fehér fényt árasztó tárgy lesz. Ezeket a harci eszközöket Domvik papjai általában csak végső esetben kérik istenüktől, de általánosan ilyen fegyverekkel szokás az *Exterminus*-t is végrehajtani.

Értékeik a hasonló, közönséges fegyverekéhez képest a következőképpen módosulnak: KÉ: +3, TÉ: +8, VÉ: +8, CÉ: +3, Seb: +3. Hitük szerint a Fekete Angyaltól kapják ezeket a fegyvereket, s az ő közbenjárásáért csak a legritkább esetekben fohászkodnak.

10 újabb Mp-ért az időtartam szintenként 1 körrel növelhető, de a fegyver értékeit mindez nem befolyásolja. Az Isteni fegyver használatának nem előfeltétele egyetlen képzettség elsajátítása sem, a hasonló fegyveres képzettségekből adódó bónuszok nem érvényesülnek. Fegyvertöréssel, Lefegyverzéssel nem támadható. Két Isteni fegyvert egyetlen karakter sem forgathat.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

Isteni emlékezet

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 9
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: speciális (min. 1 óra)
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Domvik közbenjárásával papjai hihetetlen módon kitolhatják emlékezetük korlátait. A szertartás gondos előkészületeket igényel, s a papnak mindenre fel kell készülnie, ami a későbbiekben fontos lehet számára. Ezt követően egyfajta transzba esik, s onnan csupán a varázslat végeztével kerül ki. Ezalatt csakis olyan dolgokkal foglalkozik, amelyekre a mágia koncentrálódik.

A pap könyveket tanulhat meg ily módon szóról szóra, szertartások leírását tanulmányozhatja, de éppen verseket is hallgathat. Minden esetben szóról szóra fog emlékezni mindenre a varázslat befejeztétől számított 1 hétig. A varázslat időtartama mindig olyan hosszú lesz, amennyit az adott feladat elvégzése, tehát valamely tudás elsajátítása jelent, ám semmi esetre sem lehet a pap Intelligenciájával egyező számú óránál több. Képzettségek és más gyakorlati dolgok - nyelvek, stb. - megtanulása ily módon nem lehetséges, lévén sokkalta több időt igényelnek.

Az így létrehozott transzból a pap csak 10 vagy annál több Fp elvesztése után zökkenthető ki. Ebben az esetben minden eddig elsajátított ismerete és elhasznált Mp-ja kárba vész, s csakúgy megsemmisül mindaz a tudás, amelynek elsajátítása meghaladná a rendelkezésére álló időt.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Űzés - Betegségek

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: speciális
Erősség: 12
Varázslás ideje: speciális
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -



Különösen járványok sújtotta területen hasznos varázslat, de alkalmazzák egyéni megbetegedések orvoslására is. A természetes betegségeket a *Gyógyítás* varázslatnál feltüntetett manamennyiség szerint orvosolja, s annak ideje is hasonlóképpen alakul, de miként a *Kézrátétel,* ez sem igényel előzetes *Áldást.* A mágikus betegségeket is lehet ily módon gyógyítani, csupán a felhasznált manamennyiségnek kell meghaladnia a betegséget létrehozó mágikus erőfeszítéseit.

Miként a *Kézrátételnél,* itt sem feltétlenül szükséges, hogy az áldozat azonos vallású legyen a pappal.

RANAGOL

A Kis Arkánum Litániái

Kétely

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 6
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör/szint
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására Ranagol papja saját hitük iránti kételyeket ébreszthet mindazokban, akik elvétik mentődobásukat. Általában nem látványos, inkább a háttérben meghúzódó, kiegészítő varázsként szokták alkalmazni. Akik a hatása alá kerülnek, elveszítik - ha volt addig - erős vallásos meggyőződésüket, kétségek merülnek fel bennük saját hitük tanításaival szemben. Általában ezeket a megingásokat használják ki a Kosfejes Úr papjai arra, hogy látványosan is bebizonyíthassák igazukat a tévúton járóknak. A varázslat 2 Mp-ként 1 E-vel erősíthető.

Döbbenet

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 5 lábnyi távolság
Mágiaellenállás: Mentális

A Varázslat nem más, *mint* egy éles kiáltás, amely ha az ellenfél elvéti mágiaellenállását, lehetővé teszi, hogy a zavart kihasználva Ranagol papja az összecsapásukban elsőként támadhasson, bármi volt is a kezdeményezés eredménye. Ellenfele döbbenetét kihasználva mindenképpen az övé lesz az első támadás, és megtámadott védőértékéből is levonódik -20.

Gyakorta alkalmazzák fegyveres összecsapásokban, még akkor is, ha a biztos sikerhez esetleg csak sok Mp felhasználásával juthatnak. Egy Mp-ért 1 E-vel növelhető a varázslat ereje.

A Kis Arkánum Rituálléi

A Kos hite

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 21
Erősség: 8
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat kétféleképpen is alkalmazható. Amennyiben a pap saját magára vagy egy olyan személyre mondja, aki Ranagol elkötelezett hívének számít, akkor hatására az alany Akaratereje 2-vel, Állóképessége 3-mal nő a varázslat időtartamának lejártáig.

Ha ugyanezt a varázslatot valamely ellentétes vallás hívére mondják, és ő elvéti Mentális ME-jét, iszonyú lidércnyomásban lesz része, melyben saját kisebbrendűségének szörnyű tudatára ébred, s kénytelen megtapasztalni Ranagol felsőbbrendűségének igazát. Az ő megfelelő értékei szintén a jelzett ideig, hasonló értékkel csökkennek, s harc közben a Kábulat módosítóival kénytelen küzdeni.

A varázslatot 1 Mp-ként 1 E-vel lehet erősíteni, de ez sem a hatótávot, sem az időtartamot nem befolyásolja.

A Nagy Arkánum Litániái

Holt szolga

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 45
Erősség: 13
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: Amíg a szelence sértetlen
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális, Asztrális

Ez a borzasztó hatású varázslat számos szolgát teremtett már a Kosfejes Úr alattvalóinak, s jól példázza, hogy a papi mágia bizonyos esetekben bizony oly dolgokra is képes, amelyekre hasonló energiák felemésztésével a varázslók képtelenek.

Ez a mágiaforma ugyanis, ha az áldozat elvéti mindkét mágiaellenállását, kitépi a lelkét a testéből, s azt egy kis szelencébe zárja. Ezt a parányi tárgyat a papnak mindig magánál kell tartania, legalábbis akkor, ha halott szolgáját irányítani is akarja. Az ily módon teremtett élőholtak semmiben nem különböznek az élő személyektől, csupán szemük lehet az árulójuk. Ezek a testek nem indulnak oszlásnak, nem éreznek fájdalmat, nem igényelnek élelmet, de a szolgálat igencsak megtépázhatja őket. Önálló akaratuk nincs, mindenben a papnak tartoznak engedelmességgel, aki a szelencétől 1 mérföldnyi távolságban képes parancsolni nekik. Ha valamilyen okból kívül kerülnének a hatótávolságon, megállnak és értelem nélkül bambulnak maguk elé. A szelencék elkészítésére csakis egy Rúnamágiában mesterfokon jártas varázsló képes. Egy papnak egyszerre csupán egy holt szolgája lehet.

Az elorzott lelkek csak akkor kerülhetnek vissza a testbe, ha a szelencét valaki megszerzi és kinyitja a számukra. A varázslatot 3 Mp felhasználásával 2 E-vel lehet erősíteni.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Őrző kos

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: Speciális (min.8)
Erősség: Speciális
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 1 láb
Mágiaellenállás: -

A Jelmágiának ezt a formáját gyakorta alkalmazzák Ranagol hívei mások, esetleg saját lakóhelységeik védelmében. Szent jelképüket kezükben tartva kell egy faszéndarabbal vagy más íróeszközzel az őrizni kívánt helység ajtaja fölé felróni a tradicionális ábrát, amely leginkább egy kosfejre hasonlít. Ha fontos a rajzolat elrejtése, gyakorta valamilyen módon álcázzák, bár mágikus kisugárzása így is megmarad. A papon kívül a kosfej mindenkit megtámad, aki áthalad alatta. Egyetlen energiacsapásra képes, ez felhasználja minden erejét. Annyi Fp-veszteség okozására képes, amennyi manát az alaperősítésen túl, a felrajzolásakor használtak. Vonalai megtörésével sem lehet hatástalanítani, erre egyedül az őt felróvó képes. Mindenki más megismerheti a belézárt hatalmat, aki evvel próbálkozik. Amennyiben az ábra egyszer kisül, arról a pap azonnal értesül, bárhol tartózkodjon is. Azt is tudni fogja, melyik ábrája semmisült meg. Ranagol híve legfeljebb Tsz x 2 számú Őrző kost tarthat "életben". A varázslat Ép sérülést nem okozhat.

AREL

A Kis Arkánum Litániái

Csatakiáltás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 6
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A Harc istenasszonyának papjainak különféle csatakiáltásai nem csak Észak-Yneven ismertek. Számos közülük mágikus hatalommal is bír. Ha pap ezzel a csataszóval veti magát a küzdelembe, szinte biztos lehet támadása sikerében. A varázslattal csakis saját magára hat: a KÉ-t 5-tel, a TÉ-t 10-zel növeli. Ugyanakkor a VÉ-je 10-zel csökken. Ha az első támadás sikeres, az újabb +2 illetve +5 módosítót jelent a harc második körében a KÉ-re és a TÉ-re, míg a VÉ újabb 10-zel csökken. A későbbiekben nincs kihatással a küzdelemre.

A Sólymok Asszonyának papjai előszeretettel alkalmazzák, bár ez néha a legjobban felépített támadási terveket is dugába döntheti. Nem ritka ugyanis, hogy míg mások csöndben, meglepetésszerűen készülnek a támadásra, Arel papjai üvöltve vetik magukat a küzdelembe. Legismertebb formája az *a'frad*.

Sólyomidézés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 2
Erősség: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 50 ynevi mérföld
Időtartam: TSZ/óra
Mágiaellenállás: -

A Sólyomidézés az Arel-papok különleges varázslata. Segítségével a pap magához szólíthat egyet istennője szent állatai közül. A közkeletű tévhittel ellentétben a madár nem intelligens, csak egy közönséges sólyom, amely a mágikus hívó szózat elhangzásakor éppen a közelben szárnyalt valahol. Következésképpen nem lehet beszélgetni vele és bonyolult utasításokat adni neki; Arel kegyelméből azonban úgy fog engedelmeskedni a papnak, mintha az mesterfokú Idomítás képzettséggel rendelkezne.

A varázsigék előcitálása mindössze 2 szegmenset vesz igénybe; befejezésül a papnak három éles, kurta vijjogást kell hallatnia, hűen utánozva egy vadászó sólyom hangját. Ha ez nem sikerül tökéletesen, a varázslat csődöt mond - ezért alkalmazásához a Hangutánzás képzettség legalább Alapfokú ismerete szükséges. A madár szolgálata annyi óráig tart, ahányadik szintű a pap; amint ez az idő letelik, repül tovább a dolgára. Tovább tartóztatni - akár erővel, akár további Mp-k rááldozásával - a természet rendjébe való durva beavatkozás volna, ami Arel igaz szolgáinak meg sem fordulhat a fejében.

Ha a szent állatot komolyabb sérülés éri, miközben a megidézője szolgálatában fáradozik, Arel azonnal megvonja kegyeit a paptól, aki csak hosszú és viszontagságos vezeklés árán nyerheti vissza varázshatalmát. Amennyiben a sólyom netán halálát lelné, a kegyvesztés örök időkre szól: az úrnő soha többé nem bocsát meg vétkes szolgájának. Mégsem az ettől való félelem az oka annak, hogy a papok ritkán kívánnak veszedelmesebb dolgot a madártól, mint egy nyúl elejtését vacsorára, és általában jóval az időtartam lejárta előtt útjára bocsátják. Sokkalta inkább arról van szó, hogy őszintén tisztelik és becsülik őt, mint büszke, egyenrangú társat, akit alávaló gonoszság lenne önző érdekből veszélybe sodorni.

A varázslatot természetesen csak olyan terepen van értelme használni, ahol valószínűleg tartózkodnak sólymok a hatósugarán belül. (Például a beriqueli hósivatagban vagy egy trópusi őserdőben legfeljebb manapocséklásra jó.) Mi több, a sólyom nem közelít három főnél népesebb csoporthoz, és soha, semmilyen körülmények között nem merészkedik emberkéz emelte építménybe. Ha megidézőjét ilyen helyzetben találja, panaszos, harsány vijjogással fog körözni valahol a közelben, míg a pap ki nem megy érte vagy a varázslat időtartama le nem telik. Amennyiben maga a pap kísérli meg őt emberek közé vagy mesterséges födél alá vinni, a varázslat megtörik, a madár rikoltva elmenekül - a meggondolatlan szolga pedig bizton számíthat úrnője rosszallására.

A Kis Arkánum Rituáléi

Állati kémek

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 50 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Az Arel-papok egy kis furfangért nem mennek a szomszédba. Ha az adott helyzet lehetővé teszi, szívesen kémlelik ki ellenfeleik terveit az állatok segítségével. Ennek a mágiaformának az alkalmazásával lehetővé válik, hogy az Engedelmesség - állatok varázslat segítségével ne csak parancsokat adhasson egy adott állatnak, hanem annak érzékszerveit a sajátjaként használhassa. Ekkor kizárólag az adott állat szemével lát, fülével hall, stb.; mindaz ami valójában körülötte történik nem jut el hozzá.

Ivászat

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Ez a trükk akár aljasnak is nevezhető, ezzel együtt Arel papjainak kedvelt fogása. Segítségével alkalmazói megháromszorozzák ellenállóképességüket az ital hatásaival szemben. Ez annyit tesz, hogy csupán háromszor akkora mennyiségű alkohol fog ki rajtuk, mint egyébként. Ennek mértéke persze egyénenként változó. Hogy ezt a lehetőséget ők miként használják fel, csupán rajtuk múlik. A varázslat egyetlen hátulütője, hogy nem mentesít a másnaposság gyötrelmeitől.

Csábítás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 12
Erősség: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: Asztrális

Arel papjai - bármit is híreszteljenek róluk különben - nem vetik meg a másik nemet, mi sem példázza ezt jobban, mint ez a mágia. Segítségével a pap szebbnek, kellemtelibbnek tüntetheti fel magát egy választott személy előtt. A varázslat függetlenül a másik hatásától, mindenképpen javít egyet alkalmazója Szépségén. Ha az áldozat elvéti AME-jét kívánatosnak és bizalomgerjesztőnek fogja találni a papot még akkor is, ha a varázslat hatóideje már elmúlt, feltéve, hogy a pap nem tesz semmi olyat, amit az áldozat fenyegetésnek foghatna fel. Kizárólag ellenkező neműekre alkalmazható. 3 Mp felhasználásával a varázslat erősítése 2-vel növelhető.

Szélkeltés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 18
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 50 láb
Mágiaellenállás: -

Arel papjai kisebb szelet hívhatnak létre ily módon, feltéve, hogy a szabad ég alatt tartózkodnak. A szél erőssége nem lesz elegendő ahhoz, hogy tárgyakat sodorjon el, de a fáklyákat és a kisebb tüzeket már képes lesz eloltani. Hajók tartós irányítására is alkalmatlan, nemcsak gyengesége, de rövid időtartama miatt is. Ködök, mérgező gőzök elhajtására viszont kiválóan alkalmas.

A szél mindig a pap kinyújtott kezei irányából fog fújni, aki - ellentétben a Jégveréssel - az időtartam lejárta előtt bármikor képes megszakítani azt. (Ilyenkor nem nyílik lehetősége arra, hogy újból felélessze.) 5 Mp-ért a varázslat időtartama 2 körrel növelhető.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Jégverés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 20
Erősség: 12
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 50 láb átmérőjű kör
Mágiaellenállás: -

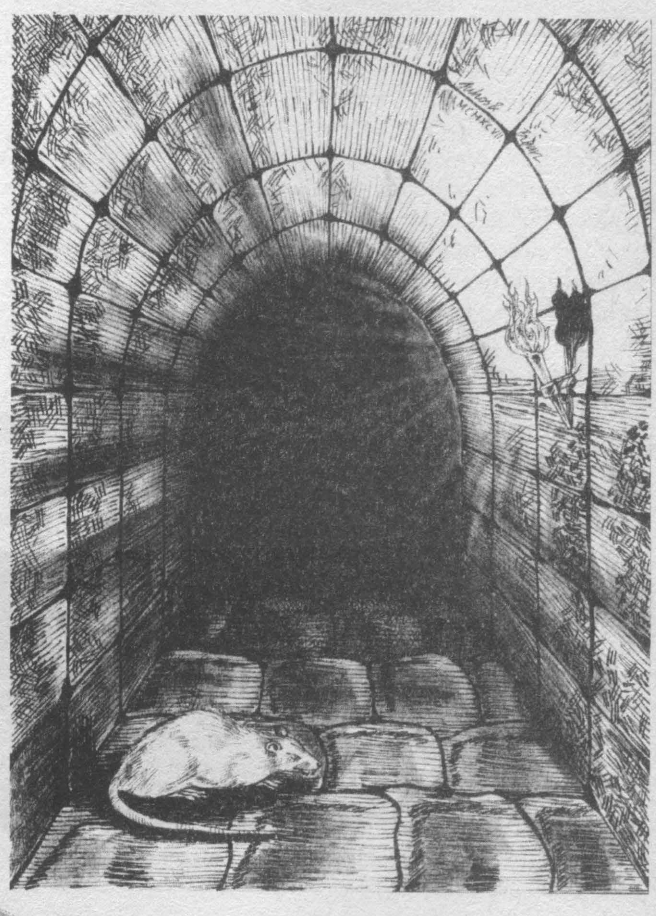
Korántsem olyan nagy hatású, mint a *Vihar* nevű varázslat, de mindenképpen hatékony. Noha sokkal kisebb területre fejti ki a hatását és sokkal rövidebb ideig tart, hatásában elég pusztító. Kizárólag szabad ég alatt jöhet létre. A pap rövid fohászkodás után heves jégvihart támaszt, amely hideg széllel érkezik és 50 láb átmérőjű körben letartol mindent. Az itt tartózkodók körönként k6 Fp veszteséget szenvednek. A varázslat középpontját a pap határozza meg. Az nem lehet tőle 30 láb távolságnál mesz-szebb. Az időtartam végeztével a jégverés nyomtalanul eltűnik.

THARR

A Kis Arkánum Litániái

Vérbéklyó

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 5/kacs
Erősség: 8
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: Gyorsaságpróba



A Háromfejű vérmágiájának olyan varázslata ez, amely már alacsony szinten is jól alkalmazható, s a későbbiekben igen veszedelmes fegyverré válhat. Hatására - ha az áldozat elvéti Gyorsaságpróbáját - bőre alól vérkacsok sarjadnak, s magukat egy 2 lábnyi távolságnál nem messzebb lévő szilárd ponthoz láncolják. Ha csak módjuk van rá, igyekeznek mozgásképtelenné tenni áldozatukat. Maga a kacsok megszületése csupán k3 Fp veszteséggel jár, igazából az jár fájdalommal, ha megpróbálják a már rögzült kacsokat eltépni, vagy elvágni (sikeres Erőpróba az első, sikeres Támadódobás a második esetében). Ekkor minden egyes csáp k6 Fp fájdalmat okoz. Minden egyes vérkacs 5 Mp-t emészt fel alkalmazójától, de a Gyorsaságpróbát csupán egyszer kell az áldozatnak dobnia. Vagy mindegyik mágikus csáp elől megmenekül, vagy mind előfurakodik a bőre alól. Toronból szabadult félőrültek elbeszéléseiben nem egyszer szerepel vérből font pókhálóban vergődő társak alakja.

A Kis Arkánum Rituáléi

Patkányidézés

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 4
Erősség: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 200 láb sugarú kör
Időtartam: 30 perc
Mágiaellenállás: -

A Patkányidézés a Tharr-papok különleges varázslata, mellyel 5K10 patkányt képesek magukhoz szólítani. A varázslat létrehozásához mindössze 2 szegmensnyi időre van szükség, befejeztével a papnak vékony, éles hangon föl kell visítania, hűen utánozva a riadozó patkányok hangját. Ha ez nem sikerül tökéletesen, a varázslat csődöt mond - ezért alkalmazásához a Hangutánzás képzettségnek legalább Alapfokú ismerete szükséges. Az állatok 1K6 percen belül érkeznek meg, ekkor a pap egyszerű parancsokat adhat nekik – az *Engedelmesség-állatok* varázslatban leírtak szerint -, ez nem kerül további Mana-pontokba. Az időtartam viszont kiterjeszthető ezzel a módszerrel, mégpedig 2 Mp-onként 1 perccel.

Természetesen csak olyan környezetben érdemes ehhez a varázslathoz folyamodni, ahol van esély a patkányok megjelenésére. Ha a terep nem megfelelő, a varázslat létrejön ugyan - és a pap Mp-jai elhasználódnak -, de a kívánt hatás elmarad.

A patkányok gyáva állatok, egyenként a pap nem sok hasznukat látná. Csapatostul előrajzva azonban igen hamar levetkezik a félelmüket. Megfelelő körülmények között - például sötétben, szűk térben - húsz-huszonöt megvadult patkány elevenen felfalhat egy védtelen embert, s bizony még egy fegyveres kalandozót is megszorongathat. akár még utólag is, hiszen a marásuk pestissel és hideglázzal fertőz. (A patkányfalkák veszett harcmodoráról a *Bestiarum* második kiadásának 24. oldalán olvashatsz bővebben; ugyanitt találod *meg a harcértékeiket is.)*

A Tharr-papnak kötelessége úgy intézni a dolgokat, hogy mire a varázslat véget ér, az összes megidézett patkány elpusztuljon; máskülönben magára vonná félelmetes urának neheztelését. A Háromfejű tanítása szerint ugyanis a hívásra megjelenő patkányok nem közönséges állatok, hanem olyan gyarló emberi lelkek megtestesülései, akik méltatlanok voltak rá, hogy bebocsáttatást nyerjenek a Lindigassra, s holtuk óta kénytelenek eme alantas formában sínylődni. Varázslatával a pap először is lehetőséget nyújt nekik, hogy valami csekélyke szolgálatot tegyenek a Rettenetes Tharrnak, amellyel esetleg kedvezőbb elbírálásra válnak érdemessé; ezután pedig minél gyorsabban a Lindigassra kell küldenie őket, nehogy vétkes balgaságukban ezt az utolsó lehetőséget is elvesztegessék sorsuk jobbra fordítására. Ha nem sikerül olyan feladatot adnia nekik, amelyikbe mind belepusztulnak, a megmaradottakkal a papnak magának kell végeznie. Ez persze megtöri a varázslatot - még egy állat sem hagyja védekezés nélkül lemészárolni magát -, és a megtépázott falka megidézője ellen fordul. ami igen veszedelmesnek is bizonyulhat, ha sok a túlélő. A papnak azonban nincs sok választása; ha akár egyetlenegy patkányt is futni hagy a hordából, haragvó ura hosszú esztendőkre megfosztja őt minden varázshatalmától.

Előfordult már Tharr egy-két öntelt és kevély pátriárkájával, hogy nyakló nélkül használták ezt a nevetségesen csekély manaigényű, ám annál hathatósabb varázslatot. Bíztak saját varázshatalmukban és testőrzőik fegyvereiben; elvégre csak néhány koszos patkányról van szó!

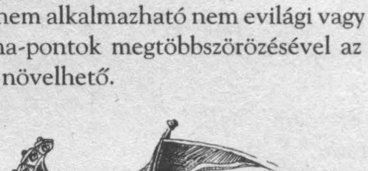
Ezek a dölyfös főpapok egyvalamiről feledkeztek meg csupán. Ha egy falka patkány, feloldozódva a bűbáj hatása alól, hirtelen támadás alatt találja magát, a legtöbbjük pánikba esik és visítva-marakodva harcol. Időnként azonban akad közöttük egy-egy ravaszabb állat, amelyik a nagy kavarodás fedezetében inkább feltűnés nélkül megpróbál kereket oldani. Márpedig az ilyesmihez a patkányok közmondásosan jól értenek.

Rángó hús

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 10
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: Mentális

Tharr papja átható kiáltást hallat, minek következtében, ha elvéti MME-jét, áldozata rövid időre rángatózó bábbá változik. A papnak látnia kell áldozatát, ahhoz, hogy ezt a mágiaformát sikerrel alkalmazhassa, de nem lehet tőle 30 lábnyi távolságnál távolabb.

A varázslat nem alkalmazható nem evilági vagy élőholt lényekre. A Mana-pontok megtöbbszörözésével az erősség és az időtartam is növelhető.



A Nagy Arkánum Litániái

Vérzivatar

Szféra: Egyedi, Lélek, Halál
Mana-pont: 18
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: Azonnali
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

E varázslatot inkább lélektani fegyverként használják a Háromfejű papjai, hisz konkrét sérülést igen ritkán okozhatnak vele. Hatására a kijelölt területen többféle hatás is érvényesülhet. Egyik formája szerint a levegőből hihetetlen mennyiségű vér szakad alá, akárha valamely ciszterna fala repedt volna meg. Másik felhasználási formája szerint az érintett terület falaiból kezd ömleni a vér, pillanatok alatt iszamossá változtatva a környéket. Az itt tartózkodók Akaraterőpróbát kötelesek tenni, amit ha elvétenek akkor a következő három körben a döbbenettől nem képesek gyorsan és hatékonyan cselekedni. Harcértékeikhez a Harc Kábultan módosítói járulnak és minden varázslatuk csak 5 szegmenssel később jöhet létre.

Az ily módon teremtett anyag természetesen nem igazi vér, mindössze rendkívül hasonló - mágikus tulajdonságok nélkül való - anyag. A pap szintenként 10 liter ilyen anyagot képes teremteni, ami az időtartam lejárta utáni 1 órában nyom nélkül eltűnik.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Vérdermesztés

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 25
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: Mentális

E varázslat segítségével a pap uralma alá hajthatja ellenfele testét, egyszerűen megdermesztve azt. Aki a mágia hatása alá kerül, az a varázslat időtartama alatt képtelen lesz akárcsak megmozdulni is, mintha maguk a testét behálózó erek fagyasztanák meg. A varázslatot sokkal könnyebb sikeresen végrehajtani, ha alkalmazója előzőleg ivott áldozata véréből. Ennek hatása az ivástól számított egy napig érezteti hatását, és + 10-et jelent a mágia erősítéséhez. Természetesen az olyan áldozatokkal szemben, akiknek nincs vérük, a varázslat hatástalan A további erősítés 2 Mp-ként 1 E-vel lehetséges.

Istenalak

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 35
Erősség: 13
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Magasabb szinten Tharr papja képessé válik e varázslat segítségével urának alakját magára ölteni. Nincs ennél nagyobb megtiszteltetés a Háromfejű szolgáinak, éppen ezért csakis kivételes esetekben, szakrális események alkalmával, Tharr nagyobb ünnepein stb. használják ezt a varázslatot. Kizárólag a jelenlévők között rangban legelöl álló alkalmazhatja, s ha valaki más mégis ehhez a varázslathoz folyamodik, az nyílt kihívásként értékelhető.

A varázslat hatására a pap feje oroszlánfejjé változik, mely mellől egy bak és egy kígyófej nő. Az alany ruházata és testének többi része változatlan marad. A fenséges megjelenésen és a neki kijáró tiszteleten kívül más előnyei is vannak ennek a varázslatnak. A pap ugyanis megmaradt Mp-it három részre oszthatja, és ha úgy tartja kedve, egyszerre akár három különböző varázslatot is alkalmazhat. Mindhárom feje képes a beszédre és az egyidejű cselekvésre. A pap megszüntetheti a varázslatot akár az időtartam lejárta előtt is, de erre igen ritkán kerül sor.

Vérszolga

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 8/liter
Erősség: 16
Varázslás ideje: 15 perc/liter
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: -

Egy kisebb hatalmú szolgát képes Tharr papja e varázslattal létrehozni. A teremtmény egy különösebb értelem nélküli lény lesz, aki képes a pap bizonyos utasításait végrehajtani. Egyszerre legfeljebb két há-rom parancsnak tud engedelmeskedni. Beszélni képtelen, de bizonyos utasításokkal irányítva, egy egyszerű jelrendszer megtanítható vele. Nem képes harcra, legfeljebb őrnek alkalmazható, hiszen az önmaga körüli 30 lábnyi teret kitűnően érzékeli. Nagy előnye, hogy a 10 E-nél gyengébb erősítésű *Láthatatlanságot* is felfedheti. Harcértékei nincsenek, a fájdalmat nem érzékeli. Megsebezni 70 feletti támadódobással lehet.

Létrehozásához *Vérgyűjtés* varázslattal tartósított vér szükséges, méreteit csupán a felhasznált mennyiség határozza meg. Egy ember nagyságú szolgához 6 liter vér szükséges. 1 liter 2 Ép-t jelent számára. Egy átlagos szolga nem nagyobb egy jól megtermett kutyánál, de állítólag Shulurban több vérből gyúrt óriás is szolgálja az egyházat.

KYEL

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

Kizökkent idő

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 25
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: -

A Sors istenének papjai mágiával képesek arra, amire a harcművészek pszi-energiáikkal. Bizonyos formában ez a fajtája az időből való kilépésnek még sokkal hatékonyabb, mint a másik módszer.

Ezt a varázslatot alkalmazva a pap képes megállítani az időt egyetlen szegmens erejéig, s ezalatt vagy ő, vagy egy általa kiválasztott személy számára egy teljes kör telik el, amíg szabadon cselekedhet. Kyel nem tűri azonban, hogy ez idő alatt bárki életében is kár keletkezzen, ezért jól meg kell fontolnia a papnak, hogy mit cselekedjen, illetve, hogy kit ruház fel a hatalommal. Ha hibát követ el (Ép sérülés, maradandó károsodás, stb.) bizonyos lehet benne, hogy istene büntetése nem várat magára sokáig.

Kyel ökle

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 22
Erősség: 9
Varázslás ideje: 2 szegmemns
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: -

Saját testéből formálhat istene segítségével ily módon fegyvert Kyel papja. Mágikus erők szállják meg fegyverforgató karját, s még akkor is, ha különben az Öklözés képzettségben nem járatos, veszedelmes eszközzé formálják azt. A pap ökle földöntúli fénynyel ragyog fel, és mindent elsöprő erő járja át. Ezt az erőt csakis harcra kapja az istenétől, tehát nehéz tárgyak megmozdítására, cipelésére nem használható.

Az isteni ököl harcértékei a következők lesznek: KÉ: 12, TÉ: 16, VÉ: 20, Seb: 2k6+4. Amíg a varázslat tart, ezt a kart nem lehet csonkítani, még mágikus fegyverrel sem. Ha a pap úgy látja jónak, az öklöt más számára is előhívhatja, csupán a szent jelképével kell az illetőt megérinteni a varázslat során. Ennek feltétele, hogy a választott szintén Kyel híve legyen. 15 újabb Mp-ért az időtartam megduplázható. Kyel ökle nem teszi lehetővé, hogy az ökölhasználathoz kapcsolódó képzettségeket is alkalmazza.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

Hazug tárgy

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 11
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: Hallótávolság
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat sokban hasonlít az *Érzékelés - hazugság* nevűhöz, de Kyel papjai némileg másként és hatékonyabban képesek általa a hazugság nyomára bukkanni. A szimpatikus mágia bizonyos törvényszerűségeit használják fel a tökéletesebb eredmény eléréséhez. A pap minden hazugságot megérez a hatóidő alatt hallótávolságon belül, ám mint a másik varázslat, ez sem tekinti hazugságnak a valótlan állítást, ha az, aki mondja, hisz benne. Nagy előnye viszont az előzővel szemben, hogy amennyiben egy, az alany tulajdonát képező tárgy - amely legalább két hetet töltött nála - a pap birtokában van, a varázslat erősítése azonnal +10-zel megnő. További erősítésre csakis újabb 12 Mp felhasználásával van mód, ekkor az alaperősítés - tárgy használata nélkül - megduplázódik.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

Fagyott idő

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 40
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: -

Sokban hasonlít az előző mágiára, azzal a különbséggel, hogy ezzel a varázslattal a pap 5 szegmensig (saját maga számára 5 körig) képes megállítani az idő folyását. Minden, a *Kizökkent időnél* ismertetett megkötés erre a varázslatra is vonatkozik.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

Sors

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 53
Erősség: 24
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Azonnali
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Kyel papjainak egyik legnagyobb hatalmú varázslata ez, melynek segítségével istenük egyenesen a jövőbe enged bepillantást híveinek, feltéve, hogy Kyel maga is fontosnak tartja azt megismertetni velük. Éppen ezért a Teremtés Urának hívei csak végső esetben próbálkoznak ezzel a mágiával.

Általa Kyel fellebbenti a következő 15 kör történéseit rejtő fátylat a varázslatot végrehajtó pap (és csakis ő) előtt. Minden információ egyetlen szegmens alatt a pap birtokába jut. További Mp-k felhasználásával ez az időtartam nem befolyásolható. Minden további játéktechnikai kérdésben a Summarium I. Aquir varázstárgyak, Useb-het fejezete után következő instrukciók a mérvadóak.

DREINA

A Kis Arkánum Litániái

Lakat

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 16
Erősség: 6
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Dreina minden gazdasági ügyekkel foglalkozó hívének kedvelt varázslata ez, amely mágikus zárat teremt két bármilyen záródó felület közé, legyen az csupán egy ládika vagy egy kincstár ajtaja. Az így létrehozott zárat csakis az nyithatja ki, aki azt létrehozta, kulcs nincs hozzá. Ha meg akarja újítani ugyanazt a zárat, akkor az csupán az eredeti manaszükséglet felébe fog kerülni. A zárat más módon csakis mágikus destrukcióval vagy Mágia szétoszlatásával lehet tönkretenni, esetleg a két egymáshoz zárt felületet, anyagot lehet szétrombolni. A varázslat erősségét 1 Mp-nként 1 E-vel lehet növelni.

Földabrosz

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 3 ill. 5
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 kör ill. 2 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat kétféleképpen alkalmazható. Az egyik formája szerint - és ez a könynyebb - a pap rövid meditálás (1 kör) után az elméjébe vési mindazon helyek, városok, utak, keresztutak, folyók, stb. nevét, elhelyezkedését, egymáshoz való viszonyát, ahol az elmúlt napon megfordult. Mindez az ismeretanyag az elméjében rendeződik, kapcsolódik a már meglévő információkhoz és idővel könnyen átlátható, használható térképpé rendeződik. A pap megteheti azt is, hogy nem közvetlenül a nap végén vési be az ismereteit, de akkor az ily módon rögzített ismeretanyag homályosabb lesz, nem kapcsolódik esetleg pontosan a már meglévő részletekhez, a későbbiekben zavarossá válhat. Az ilyen, utólagos rögzítésre egy hétig képes a pap.

A másik felhasználási mód természetesen az, amikor a meglévő adatokat a pap alkalmazni is akarja. Ilyenkor a fejében lévő térkép bármely részéhez korlátlan ideig hozzáférhet, azonban, ha egyszer megszünteti a varázst, legközelebb újra Mp-kat kell áldoznia, ha hasznát akarja látni.

Óvó kar

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 40
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Ez a mágiaforma bizonyos módon a *Segélykérés* ellentéte. Ez alkalommal azonban a pap ajánlja fel védelmét valakinek. Szent jelképének érintésével energiát ad át a segítségre szorulónak, - s egyben meg is jelöli - aki azt egyetlen egyszer használhatja fel. Ekkor - függetlenül attól, hogy a hívó mágiahasználó vagy sem - ő fogja a testében rejtező energiát aktiválni, s ennek hatására maga mellé rántani Dreina papját vagy paplovagját. Ő ha akarna sem tudna ellen szegülni a varázslatnak, s egy szegmens alatt, amilyen állapotban a megidézés pillanatában van, úgy fog megjelenni a hívó mellett, hogy annak védelmére legyen.

Menedék

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 12
Erősség:5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 3 óra/szint
Hatótáv: 2 láb
Mágiaellenállás: -

Dreina papja óvó leplet hív létre, mely az időjárás viszontagságai ellen nyújt bizonyos védelmet. Az ilyen menedék nem más, mint egyfajta erőfal, amely véd az esőtől és a hótól, vagy adott esetben útjába áll a szélnek. Mindig helyhez kötött - tehát valahol érintkeznie kell környezetével -, s még az őt létrehozó pap sem képes mozgatására. Ellenállóképességét úgy számolhatjuk ki, mintha egy 5 E erősségű erőfallal lenne dolgunk. A menedék színe mindig megegyezik az adott környezet színével, de nem alkalmazkodik ahhoz oly módon, hogy álca is lehessen. Csupán messziről tévesztheti meg bárkit, s tapintása is áruló lehet. Nagysága 1 négyzetláb/szint. Nem hajlítható, viszont a talajhoz képest bármilyen szögben felállítható.

A Kis Arkánum Rituáléi

Hűségbéklyó

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 22
Erősség: 9
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ha ezt a varázslatot alkalmazva, Dreina egy papja a Szent jelképével megérint valakit, és az elvéti a mentális ME-t, akkor az a hatóidő lejártáig hűséges marad ahhoz a személyhez, eszméhez, csoportosuláshoz, országhoz stb, amelyet, akit a pap számára meghatároz.

A varázslat 2 Mp felhasználásával 1 E-vel erősíthető.

KRAD

A Kis Arkánum Litániái

Biztos kéz

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 15
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

A Tudás istenének papjai gyakran kerülnek olyan helyzetbe, amikor oly dolgokra bukkanhatnak, amelyek uruknak hasznára válhat, ám nem vihetik magukkal. Ilyen esetekben látják nagy hasznát ennek a varázslatnak, amely lehetővé teszi, hogy ha kell, a legapróbb részletekig pontosan, méretarányosan lemásolhassanak egy adott rajzot, írást, térképet, stb. Az időtartam 5 Mp-onként 20 perccel növelhető.

A Kis Arkánum Rituáléi

Útkeresés

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12, 15 ill. 17
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: Speciális
Mágiaellenállás: -

Az Utazók istene nem hagyja cserben híveit, ha azok valamilyen oknál fogva nem találják a helyes utat céljukhoz. Ez a varázslat megmutatja számukra, hogy merre is van az általuk keresett város, folyó, keresztút. Három különféle módon alkalmazható. Az első esetben csupán arról tájékoztat, hogy milyen irányban van a keresett cél. Második formája, már a hozzávetőleges távolságra is választ ad, míg a harmadik változat pontos iránnyal és távolsággal is szolgál. A varázslat sikeréhez elengedhetetlenül szükséges, hogy vagy ő, vagy valamelyik útitársa legalább egyszer a múltban már járjon az így keredett helyen. Az Útmutatás varázslattól eltérően az így szerzett ismeretek pontosak és a hatóidő elmúltával sem halványodnak el. Személyek és tárgyak viszont nem kereshetők vele.

Emlékezet

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Némileg hasonló az *Emlékfelidézés* nevű pszi diszciplínához, bár némely vonatkozásban felülmúlja azt. A pap képes arra, hogy ezzel a varázslattal az emlékezetébe égessen bizonyos dolgokat, párbeszédeket, könyvek, fóliánsok tartalmát, mindazt, amire szüksége lehet. Megjegyezhet ily módon, az időtartam alatt mindent, amit akar, csupán koncentrálnia kell rá. Az ily módon bevésett információk véglegesen megmaradnak, csakis valamely durva mentális operáció tüntetheti el onnan, amennyiben erősebb, mint az Emlékezet.

Újabb 5 Mp felhasználásával 10 perccel növelhető az időtartam, vagy 1 E-vel a varázslat erőssége.

A Nagy Arkánum Litániái

Elmeszipoly

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 25
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a módszerrel olyan tudás birtokába is kerülhetnek Krad hívei, amelyet mások nem akarnak felfedni előttük. Hatására a kérdéses dologról megtudhatnak mindent, amire kíváncsiak, - pontosabban mindazt, amire három kérdés segítségével választ kaphatnak (KM). Az, aki az adott ismeretet megtagadta és elvéti a MME-t, nem lesz tudatában az elméjében lezajlott történéseknek. Akkor viszont, ha sikeres volt

a mágiaellenállása megérzi, hogy valaki az elméjében kutakodott, noha annak pontos irányáról nem lesz tudomása.

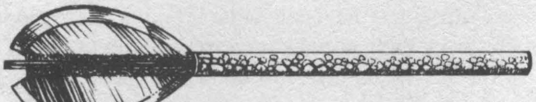
A varázslat 2 Mp-ként 1 E-vel erősíthető

Utazás

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Gyakorta előfordul, hogy az utazók rendelkezésére csupán olyan útieszközök állnak, amelyek irányításával ők maguk nem boldogulnak, s feltétlenül olyasvalaki segítségére van szükségük, aki ismeri az adott szerkezetet. Ezen a hiányosságon segít ez a varázslat, mivel lehetővé teszi, hogy bizonyos időre a pap, paplovag birtokába jusson az adott jártasságnak. Ez annyit tesz, hogy az időtartam alatt istene segítségével a képzettség Alapfokán lesz jártas abban. Az időtartam elmúltával ez a tudás eltűnik. Ha eddig még képzetlen volt is, ezután a képzettség Alapfokáig félannyi Kp-t kell felhasználnia, ha meg akarja azt tanulni. Amennyiben az adott képzettségnek előképzettség-feltételei vannak, a varázslattal ideiglenesen azokat is megszerzi, ám csakis az utazásra vonatkozó részeiknek látja hasznát, másra nem alkalmasak, s a hatóidő lejárta után nyomtalanul eltűnnek.

Ha a varázslat lejárta után még szükség van az ismeretre, meg kell azt újítani, ám ez a későbbiekben már nem jelent újabb kedvezményeket az adott képzettség megtanulásakor. Újabb Mp-okkal sem az időtartam, sem a tudás szintje nem növelhető.



UWEL

A Kis Arkánum Litániái

Kopó

Szféra: Egyedi, Élet
Mana-pont: 18
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 óra/szint
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A Bosszúállás paplovagjai nem ritkán hónapokon keresztül üldöznek egyeseket abban a reményben, hogy istenük segedelmével lecsaphatnak rá. Megkönnyíti a dolgukat, ha tudják kiről van szó, vagy legalább a kezükben van az illető egy holmija. (Nem feltétlenül szimpatikus viszonyban lévő tárgy.) A varázslat ugyanis szó szerint a szimatukat erősíti fel. Pontosabban megérzik azt az egyetlen szagot, bármilyen nehézségek - mészárszék, disznótelep stb. - ellenére, ha az illető egy napnál nem régebben volt ott. Kopók módjára képesek így áldozatukat üldözni, míg csak az időtartam lehetővé teszi. Azután ismét meg kell újítaniuk a varázslatot. Ez nem lehetséges, csakis akkor, ha továbbra is náluk van valami, amelyről ugyanazt az illatanyagot megszerezhetik. Kihűlt lábnyomok, érintések erre alkalmatlanok. Ugyanígy elveszíthetik áldozatukat, ha a nyomai egy napnál régebbiek.

A pillantás hatalma

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Akaraterőpróba

A varázslat hatása némileg hasonló a Kyr diszciplina *Mágikus tekintetéhez*, de korántsem akkora hatalmú. Ha az áldozat elvéti Akaraterőpróbáját, a pap az ő pillantását is fogva tarthatja, s minden az adott diszciplinánál szereplő megkötés érvényes erre a kapcsolatra, az időtartam lejártáig. Uwel szolgája ez alatt minden, az ellenfelére irányuló varázslatához +5 E-nyi erősítést kap. Mindazok a varázslatok vagy támadási formák, amelyek Fp-veszteséggel járnak, megtörik a mágia hatását. Újabb Mp-okkal sem az időtartam, sem a további varázslatokhoz járó erősítés nem növelhető.

A Kis Arkánum Rituáléi

Tűzmarok

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Uwel nem csak a Bosszú, hanem a Fájdalom ura is. Szolgái éppen ezért képesek mágikus hatalmukat is a fájdalom szolgálatába állítani. Ezzel a varázslattal pusztán az érintésükkel képesek égető fájdalom okozására, melyet nem tompít sem kesztyű, sem páncél. Ily módon 2k6 Fp-nyi fájdalmat okoznak mindazoknak, akiket megérintenek. A varázslat egyszeri, másodszori érintésre hatástalan. Újabb 10 Mp fel-

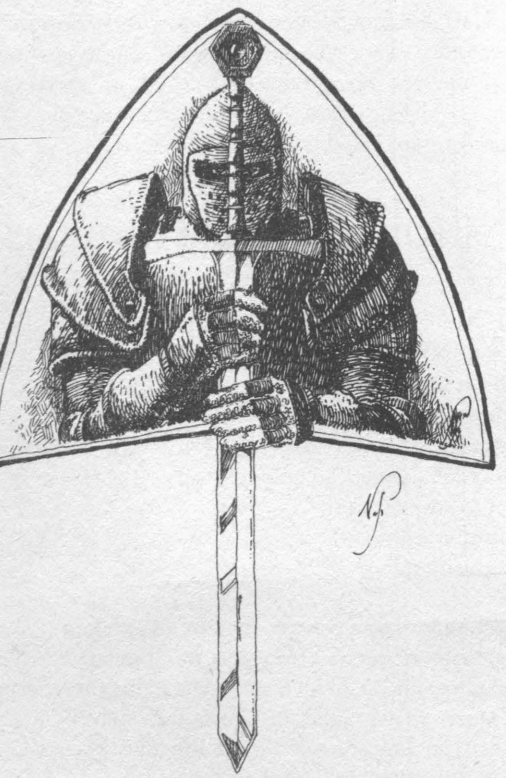
használásával az okozható kín mértéke 1k6-tal nő. Uwel lovagjai gyakorta alkalmazzák ezt a varázslatot saját magukon is, vezeklésképpen.

Bizonyosság

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 17
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: Egyszeri
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

Uwel szolgái sem szívesen tévednek, főképp nem akkor, ha egy tévedés ártatlan életek kioltásához vezet. Éppen az ilyen sajnálatos balesetek kiküszöbölésére hivatott ez a varázslat. Jóllehet az esetek többségében Uwel hívei egyértelműen tudják bizonyítani ellenfelük bűnösségét, néha még ők maguk is meginoghatnak. Ilyenkor használatos ez a varázs, amely meggyőzheti őket cselekedeteik helyességéről. Ha ugyanis áldozatuk elvéti MME-jét és valóban bűnös, a bosszúállókat jótékony bizonyosság árasztja el tetteik helyességéről. Hozzá kell tenni azonban, hogy sikeres mágiaellenállás esetén nem győződhetnek meg semmiről, sőt nem mindenhol tekintik bizonyítékerejű érvnek azt sem, ha csak Uwel papjai bizonyosak valaki bűnösségében.

A varázslat erősítése 1 Mp-ként 1 E-vel történhet.



Jutalom

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 6
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Az igaz bosszú jutalmaként is szokás emlegetni ezt a varázslatot, mellyel Uwel a jogos elégtételt honorálja. A varázslat hatóideje alatt ugyanis - ha valóban igaz ügyért harcolnak - Uwel szolgái nem szenvedik el az első (és csakis az első) Ép-t is sebző támadást. Kizárólag az összecsapás előtt használható, harc közben aktiválása lehetetlen. Arra is van azonban példa, hogy a bosszúállók mégis súlyosan megsebesülnek leszámolás közben. Ezzel számukra is nyilvánvalóvá válik tévedésük, s ha csak tehetik, bocsánatot remélve felhagynak a küzdelemmel.

DARTON

A Kis Arkánum Litániái

Gyilkos tréfa

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: Asztrális

Ha az alany elvéti mágiaellenállását fájdalmas, kínlódó röhögésben tör ki, mely annyi körig tart, amennyi Darton szolgájának Tapasztalati szintje. Minden körrel elveszít egyet Állóképességéből, illetve k3-at Fp-iből. Ha állóképessége 0-ra csökken, belehal kínjaiba, csakúgy, ha elfogynak Fp-i után az Ép-i is. Darton szolgája az időtartam alatt bármikor megszakíthatja varázslatát, de akkor is véget ér, ha a mágiaformát megidéző elveszíti eszméletét vagy maga is meghal.

Az áldozat csakis akkor képes harcolni, ha a kör elején sikeres Akaraterőpróbát tesz. Ekkor az alábbi módosítók hatnak rá: KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -20, CÉ: -30.

A mágia 3 Mp-ként 2 E-vel erősíthető, de az időtartamot módosítani nem lehet.

Holt beszéd

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 3
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével Darton szolgája megértetheti magát mindazon túlvilági teremtményekkel, amelyeket ő hajt hatalma alá, valamint azokkal, akik valamilyen szintű intelligenciával rendelkeznek. Ettől függetlenül az ellenséges élőholtak nem válnak feltétlenül barátságossá az irányában, ám megpróbálhatja meggyőzni őket saját igazáról. Az időtartam 5 Mp befektetésével szintenként újabb 1 körrel meghosszabbítható.

Nyugalom

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 15
Erősség: 50
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: Egy személy
Mágiaellenállás: -

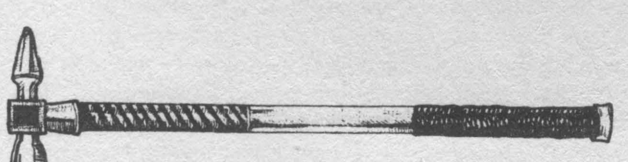
Ennek a mágiának a felhasználásával Darton szolgája nyugalmat biztosíthat mindazoknak, akiket eltemet. Az ily módon túlvilági útra bocsájtott holttesteket nem lehet sírjukból előszólítani, sem beléjük lelket idézni. Erre egyedül az lenne képes, aki magát a szertartást végrehajtotta.

A Kis Arkánum Rituáléi

Méregizzadás

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: speciális
Erősség: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: Speciális
Hatótáv: Önmaga
Mágiaellenállás: -

Darton szolgája ily módon képes eltávolítani a szervezetébe került mérget, hacsak az lehetetlenné nem teszi a mágia használatát. A mágia mindig annyi körig tart, ahanyádik szintű az adott méreg volt, s ez határozza meg a varázslat manaszükségletét is. Darton híve rövid koncentrálással megállapíthatja, milyen erős a testébe került méreganyag, s így felmérheti azt is, mekkora energiába kerül annak legyűrése. Ha sikerül felülkerekednie a *toxikus* anyagon, azt kiizadva eltávolítja szervezetéből, s minden eddigi káros hatását megszünteti. Az ily módon hatástalanított anyag újbóli felhasználása lehetetlen. Ahhoz hogy a mérget sikeresen leküzdje 6 Mp-ot kell felhasználnia annak minden egyes szintje után.



Holtak útja

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 35
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: -

Igen veszélyes része ez annak a tudásnak, amelyet Darton tár fel szolgálói előtt. Eredete nem pontosan ismert, ám vannak olyanok, akik Kránt jelölik meg forrásul mindazok ellenére, hogy Dartontól kapják a varázslatot. Segítségével ugyanis képesek lesznek arra, hogy egy hónaposnál nem idősebb holttestbe férkőzve, hozzájussanak utolsó emlékeihez. Az utolsó 5 perc és a halál emléke oly szörnyű, hogy a papnak sikeres Asztrálpróbát kell tennie, különben csak zavaros rémképek maradnak meg benne.

Amennyiben sikeres a próbája, akkor az utolsó mozdulatig átéli az áldozat utolsó 5 percét, legyen az akármilyen rémisztő is. Ezalatt az idő alatt egyfajta transzba kerül, és semmilyen más tevékenységre nem képes. A transzból kizökkenthető ugyan, ám ekkor mind a mana-pontjai, mind az addig megszerzett információk kárba vesznek.

Ha kettővel vagy annál többel véti el Asztrálpróbáját, akkor még komolyabb következményei is lehetnek a varázslatnak. A pap ilyenkor annyiszor k6 Fp-t veszít, amennyivel a próbát elvétette, s Asztráljából is le kell vonnia a rontás mértékének megfelelő mennyiségű pontot, amit csak k6 nap alatt nyer vissza.

Ha az Fp veszteség következtében a pap elájul, vagy az Asztrálja 0-ra csökken, soha többé nem tér magához épelméjűen. Maradandó károsodásokat szenved és végérvényesen megőrül. A varázslat időtartalma a Mp-k megtöbbszörözésével sem hosszabbítható meg.

SOGRON

A Kis Arkánum Litániái

Perzselő ordítás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 14
Erősség: 18
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: Azonnali
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Evvel a varázslattal a tűz őselemi síkjának melegéből formál egy csóvát a Tűzkobra szolgája. Hangos üvöltésével pokoli forróságot szabadít arra, aki a varázslat idején előtte áll. A hőcsóva alaperősítés esetén 1 E erejű, ennek megfelelően

1k6 Fp-t sebez és a hossza 1 láb. Nem csak támadó jelleggel szokás alkalmazni, bizonyos esetekben az adott környezet kiszárítására - gyúlékonyabbá tételére használják. A varázslatot 6 Mp ellenében lehetséges 1 E-vel erősíteni. Ebben az esetben minden újabb E egy lábbal növeli a hőcsóva hosszát és 1k6-tal az okozott sebzést.

A Kis Arkánum Rituáléi

Tűztáplálás

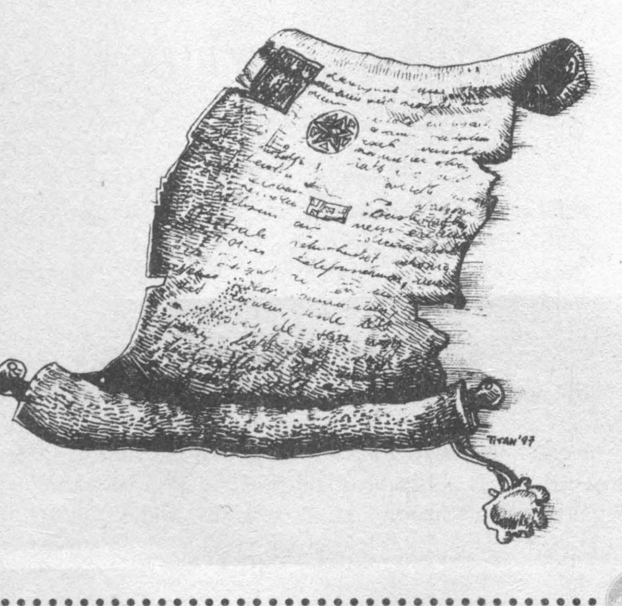
Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 13
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

A Tűzkobra papja ezzel a varázslattal a 10 láb távolságon belül égő közönséges tüzek erejét képes megnövelni anélkül, hogy azok mérete megváltozna. A varázslat alaperősítése egy E-nyi erősítést jelent, ezáltal pl: a fáklya kandallótűznek vagy a máglya kisebb háztűznek minősül és ennek megfelelő sebzést okoz, ám sem mérete, sem fényereje ezenközben nem változik.

A pap a varázslat hatóidejét nem, csupán erősségét tudja változtatni, mégpedig 5 Mp-ként 1 E-vel.

A Kobra ujja

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 12
Erősség: 10
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -



Amíg a hatóidő tart, a pap körönként három, fáklya nagyságú tüzet képes gyújtani 20 láb sugarú körön belül. Maguk a lángok csupán 3 szegmensnyi ideig "élnek", ám azonnal lángra lobbantanak minden gyúlékony anyagot. Azon a ponton jelennek meg, amelyet a pap az ujjával kijelöl számukra. Nem kell megérinteni azt a helyet, bőséggel elegendő, ha csak egyszerűen rámutat. 3 újabb Mp felhasználásával a hatótáv sugara egy lábbal megtoldható.

Nagy Arkánum Rituáléi

Tűzkobra

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

Tűzből font, 1 láb hosszú kígyót hív életre ezzel a varázslattal Sogron papja. Egy, a paptól legfeljebb 10 láb távolságra lévő természetes tűzből fog előmászni; értékei a következők lesznek: KÉ-je 42, TÉ-je 70, VÉ-je 50. Érintése 1k6 Fp sérülést okoz. Ha sikeres a támadódobása, akkor 5. szintű kínmérget fecskendez áldozatába, amely sikeres Egészségpróba esetén 1k10, ennek elhibázásakor 3k10 Fp fájdalmat okoz a pap ellenfelének. A kígyónak nincs önálló akarata, mindenben a pap utasításainak engedelmeskedik. Ennek egyedüli feltétele, hogy a pap folyamatosan lássa a kígyót. Ha olyan akadály, tereptárgy stb. kerül kettejük közé, amely tökéletesen eltakarja a kígyót, az abban a pillanatban elenyészik.

Kígyótűz

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 18
Erősség: 11
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: -

Bármely természetes tűz alakját megváltoztathatja ezzel a mágikus módszerrel a pap. Kígyózó tüzet hoz így létre, amely az akarata szerinti irányba halad. Körönként 6 lábnyi távolság megtételére képes, és minden útjába eső gyúlékony anyagot lángra lobbant. A tűzkígyó hossza és sebzése a tűz nagyságától függ. 1 E erősségű tűz 1k6 Fp-t sebez, és 1 láb hosszú kígyó létrehozására elegendő. A varázslattal a pap nem képes a tűzkígyó erejét befolyásolni, csupán az időtartamra lehet hatással. 6 újabb Mp-ért a Kígyótűz plusz 1 körig irányítható lesz. A varázslat időtartamának lejártával a kígyó szertefoszlik.

Általános varázslatok

A Kis Arkánum Litániái

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
A hatalom szava	L,H,É,T	15	35	1 szegmens	Lásd leírást	30 láb sugarú kör	Asztrális
Áldás	L,H,É,T	3	5	5 szegmens	lásd a leírást	Érintés	-
Mágia kifürkészése	L,H,É,T	5	10	5 szegmens	Azonnali	kijelölt varázslat	-
Mágia szétoszlatása	L,H,É,T	7	5	1 kör	Azonnali	kijelölt varázslat	-
Szent fény	L,H,É,T	3	15	1 szegmens	3 kör/szint	Speciális	-

A Kis Arkánum Rituáléi

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Szertartás	L,H,É,T	3	500	Speciális	Végleges	Speciális	-
Aszkézis	L,H,É,T	12	-	1 óra	1 nap	önmaga	-

Szférikus varázslatok

A Kis Arkánum Litániái

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Asztrálpillantás	É,L	7	5	5 szegmens	5 kör	Érintés	Asztrális
Bénítás	L	12	15	3 szegmens	1 kör/szint	5 láb	Mentális
Csapás	T,L,H	8	1	1 szegmens	Egyszeri	15 láb	-
Csend	T	8	5	5 szegmens	1 kör/szint	3 láb sugarú kör	-
Élelemteremtés	É,T	7	5	1 kör	Végleges	1 láb sugarú kör/szint	-
Életérzékelés	É	2	5	5 szegmens	1 kör/szint	30 láb sugarú kör	-
Gyógyítás	É,T	Speciális	5	Speciális	Végleges	1 személy	-
A hit hatalma	L.T	9	3	1	2 kör/szint	önmaga	-
Időtlen álom	H	28	25	1 kör	Speciális	Érintés	Mentális
Izzó vér	H	22	5	3 szegmens	2 kör/szint	2 láb	-
Jellemérzékelés	L	2	10	5 szegmens	Speciális	15 láb sugarú kör	Asztrális
Káoszkard	L,H	10	10	1 kör	1 kör/szint	Érintés	Mentális
Kárhozat	L,T,H	80	5	1 kör	1 kör/szint	Érintés	-
Láthat. evilági lények előtt	T	10	5	2 szegmens	2 kör/szint	1 személy	-
Láthat. túlvilági lények előtt	É	20	5	2 szegmens	1 kör/szint	1 személy	-
Meggyőzés	L	15	9	1 kör	Speciális	1 személy	Mentális
Mentálpillantás	É,L	7	5	5 szegmens	5 kör	Érintés	Mentális
Méregérzékelés	É,T	5	15	1 kör	3 kör	lásd a leírást	-
Óvó fegyver	É,T	10	10	1 kör	1 kör/szint	Érintés	-
Őrző aura	É	18	15	2 kör	2 kör/szint	9 láb sugarú kör	-
Parancs	L	8	10	2 szegmens	2 kör	1 személy	Mentális
Parancsszó	L	12	5	2 szegmens	Végleges	Érintés	-
Rendreutasítás	É,L	2	25	3 szegmens	lásd a leírást	15 láb	Mentális
Veszély észlelése	L,T,É	5	5	6 kör	15 perc/szint	20 láb sugarú kör	-
Vízfakasztás	É,T	8	5	2 kör	Folyamatos	lásd a leírást	-

A Kis Arkánum Rituáléi

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Asztrális elűzés	L	22	8	2 kör	Végleges	Érintés	-
Asztrális párharc	L	35	12	5 kör	Végleges	Érintés	Asztrális
Álomút	L	35	12	3 kör	15 perc	önmaga	-
Belső síkok lényeinek megidézése	É	55	12	12 kör	2 perc/szint	-	Speciális
Belső síkok lényeinek szólítása	É,L	30	15	6 kör	2 kör/szint	Speciális	Speciális
Eggyéválás	L	45	3	1 óra	25 perc	Önmaga	Speciális
Égi szekér	T	65	15	3 kör	15 perc/szint	-	-
Fanatizálás	L	lásd a leírást	15	1 kör	3 kör/szint	100 láb sugarú kör	-
Hősi lélek	L	45	40	3 szegmens	1 kör/szint	Érintés	Asztrális
Igaz szó	L	33	20	1 szegmens	5 perc/szint	8 láb sugarú kör	Mentális
Intő jel	L,H	28	6	3 szegmens	2 szegmens	15 láb	Asztrális
Köd felidézése	T	10	5	2 szegmens	4 kör	12 láb sugarú kör	-
Mentális elűzés	L	22	8	2 kör	Végleges	Érintés	-
Mentális párharc	L	35	12	5 kör	Végleges	Érintés	Mentális
Szent tűz	T	36	6	1 szegmens	Azonnali	12 láb	-
Szétzúzás	T,H	15	25	1 szegmens	Végleges	25 láb	-
Szférák zenéje	L,É	18	25	5 kör	1 óra	15 láb sugarú kör	-
Természeti lények megidézése	T	21	8	3 kör	2 perc/szint	15 mérföld	Asztrális
Transz	L	18	25	1 óra	Egyszeri	Önmaga	-
Útmutatás	L	22	5	1 kör	1 perc/szint	15 mérföld/szint	Mentális
Űzés-átok	É,L	35	10	lásd a leírást	Végleges	Érintés	Lásd leírást
Űzés-evilági lények	É,L	35	20	1 szegmens	lásd a leírást	12 láb	Asztrális
Véráldozat	H	24	27	3 szegmens	2 perc/szint	3 láb	-
Vérgát	H	18	16	5 kör	1 nap/szint	max. 1 mérföld	Asztrális
Villámcsapás	T	16	2	2 szegmens	Azonnali	25 láb	-

A Nagy Arkánum Litániái

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
A halál szava	H	65	15	1 szegmens	Végleges	7 láb	Asztrális
Asztrálfátyol	L	25	25	3 szegmens	1 perc/szint	Érintés	Asztrális
Asztrálpöröly	L	22	20	3 szegmens	1 kör/3szint	5 láb	Asztrális
Álca	L	25	9	3 kör	1 kör/szint	Önmaga	-
Átok	H	40	lásd a leírást	lásd a leírást	Végleges	15 láb	Asztrális
Elemi lények szólítása	T	35	25	5 kör	5 kör/szint	5 láb	-
Engedelmesség-állatok	T	15	5	1 kör	12 kör	25 láb sugarú kör	-
Engedelmesség-növények	T	5	5	1 kör	12 kör	25 láb sugarú kör	-
Életerőcsapolás	H	20	3	1 szegmens	Végleges	Érintés	-
Érzékelés-átok	L	13	25	15 perc	1 szegmens	Érintés	Asztrális
Éezékelés-hazugság	L	20	5	1 szegmens	1 perc/szint	Hallótávolság	Mentális
Érzékelés-mágia	T	1	25	1 szegmens	1 kör/szint	15 láb	-
Hang	L	12	6	1 kör	1 kör	15 mérföld/szint	Mentális
Hazatérés	É	55	25	1 szegmens	-	-	-
Kétkedés	L	17	5	1 szegmens	1 kör/szint	10 láb	Mentális
Mentálfátyol	L	25	25	3 szegmens	1 perc/szint	Érintés	Mentális
Mentálpöröly	L	22	20	3 szegmens	1 kör/szint	5 láb	Mentális
Méreg lassítása	É,T	lásd a leírást	15	1 szegmens	lásd a leírást	Érintés	-
Mérgezés	H	30	4	1 kör	Végleges	Érintés	Egészségpróba
Rettegés	L	18	3	5 szegmens	1 perc/2 szint	12 láb sugarú kör	Asztrális
Természet megidézése	T	35	5	1 kör	3 kör/szint	15 láb sugarú kör	-
Vadak szólítása	T	15	5	7 kör	Végleges	2 mérföld	-

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Vihar	T	27	15	25 perc	1 óra	1 mérföld	-
Vízlélegzés	T	21	5	3 szegmens	2 kör/szint	Érintés	Mentális
Vérgyűjtés	H	15	5	2 szegmens	1 perc/szint	10 láb	-
Vérzés	H	25	5	1 szegmens	1 kör/szint	15 láb	Gyorsaságpróba

A Nagy Arkánum Rituáléi

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Asztrális viadal	L	50	15	8 kör	Végleges	Érintés	Asztrális
Asztrális kitaszítás	L,T	65	15	12 kör	Végleges	lásd a leírást	Asztrális
Feltámasztás	É	75+100	50	2 óra	Végleges	Érintés	-
Földrengés	T	85	65	20 kör	5 perc	5 mérföld	-
Gólemteremtés	É,H,T	75	60	13 nap	Végleges	Érintés	-
Holtak megelevenítése	H	25	15	1 kör	5+k10 kör	25 láb	-
Időjárásellenőrzés	T	55 ill. 100	15 ill. 65	12 kör	változó	2 mérföld	-
Időkapu	T	200	150	15 nap	1 óra	-	-
Isteni áldás	L	90	25	3 szegmens	1 perc/szint	15 láb sugarú kör	Asztrális
Isteni látás	É,L	55 ill. 110	15	1 óra	15 perc	lásd a leírást	-
Külső síkok lényeinek megidézése	H	100 ill. 85	80	Lásd leírást	lásd a leírást	20 láb sugarú kör	Asztrális
Lélekáldozat	H	65	17	4 szegmens	Végleges	Érintés	Asztrális
Lélekcsapda	L	40 ill. 90	15	1 szegmens	1 nap/szint	12 láb	Asztrális
Mentális viadal	L	50	15	8 kör	Végleges	Érintés	Mentális
Mentális kitaszítás	L,T	65	15	12 kör	Végleges	50 láb/szint	Mentális
Összetartozás asztrálisan	L	40/fő	15	1 kör/fő	5 perc/szint	1 mérföld/szint	-
Összetartozás életerővel	É	30/fő	15	1 kör/fő	5 perc/szint	1 mérföld/szint	-
Őselemek felidézése	T	85	60	5 kör	1 perc/szint	10 láb	-
Segélykérés	É	20 ill. 40	15	Lásd leírást	Végleges	lásd a leírást	-
Síkkapu	T	95	65	15 kör	1 perc/szint	10 láb	-
Űzés-túlvilági lények	É	55	15	1 szegmens	Végleges	12 láb	Speciális
Vérkör	H	155	85	2 kör	Végleges	20 láb	-

Egyedi varázslatok

Domvik

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Kézrátétel	É	6	5	2 kör	Végleges	Érintés	-
Acélos akarat	L	12	7	5 szegmens	3 kör/szint	Érintés	Mentális
Isteni fegyver	L	22	13	3 szegmens	3 kör	Önmaga	-
Isteni emlékezet	L	18	9	3 kör	Speciális	Önmaga	-
Űzés-betegségek	T	Speciális	12	Speciális	Végleges	Érintés	-

Ranagol

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Kétely	L	8	6	2 szegmens	5 kör	5 láb sugarú kör	Mentális
Döbbenet	L	12	9	1 szegmens	Egyszeri	5 láb	Mentális
A Kos hite	L	21	8	3 szegmens	3 kör/szint	10 láb sugarú kör	Mentális
Holt szolga	H	45	13	5 szegmens	Speciális	Érintés	Mentális, Asztrális
Őrző kos	H	Speciális	Speciális	2 kör	Egyszeri	1 láb	-

Arel

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Csatakiáltás	T	6	3	1 szegmens	2 kör	Önmaga	-
Sólyomidézés	T	2	-	2 szegmens	Speciális	Speciális	-
Állati kémek	T	10	5	1 kör	10 kör	50 láb sugarú kör	-
Ivászat	T	12	5	1 kör	Egyszeri	Önmaga	-
Csábítás	T	12	7	5 szegmens	2 kör/szint	Önmaga	Asztrális
Szélkeltés	T	18	6	1 perc	2 kör/szint	50 láb	-
Jégverés	T	20	12	1 perc	2 kör/szint	50 láb sugarú kör	-

Tharr

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Vérbéklyó	H	5/kacs	8	3 szegmens	Egyszeri	20 láb	Gyorsaságpróba
Patkányidézés	L	4	-	2 szegmens	30 perc	200 láb sugarú kör	-
Rángó hús	L	8	10	2 szegmens	1 kör	1 személy	Mentális
Vérzivatar	L,H	18	3	3 szegmens	Azonnali	15 láb sugarú kör	-
Vérdermesztés	H	25	10	5 szegmens	1 kör/szint	12 láb	Mentális
Istenalak	H	35	13	1 perc	1 óra/szint	Önmaga	-
Vérszolga	H	8/liter	16	15 perc/liter	Végleges	1 személy	-

Kyel

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Kizökkent idő	É	25	15	3 szegmens	1 kör	1 személy	-
Kyel ökle	É	22	9	2 szegmens	2 kör/szint	1 személy	-
Hazug tárgy	L	18	11	3 szegmens	1 perc/szint	Hallótávolság	Mentális
Fagyott idő	É	40	15	1 kör	5 kör	1 személy	-
Sors	L	53	24	1 kör	Azonnali	Önmaga	-

Dreina

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Lakat	É	16	6	2 szegmens	Egyszeri	Érintés	-
Földabrosz	É	5 ill. 3	2	Lásd leírást	Végleges	Önmaga	-
Óvó kar	É	40	15	1 kör	Végleges	Érintés	-
Menedék	É	12	5	2 kör	3 óra/szint	2 láb	-
Hűségbéklyó	É	22	9	3 szegmens	1 nap/szint	Érintés	Mentális

Krad

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Biztos kéz	É	15	8	5 kör	1 óra/szint	Önmaga	-
Útkeresés	L	12,15 ill.17	7	1 kör	1 perc	Speciális	-
Emlékezet	L	8	5	2 kör	1 óra/szint	10 láb sugarú kör	-
Elmeszipoly	L	25	12	5 szegmens	Egyszer	Érintés	Mentális
Utazás	L	18	5	1 perc	1 óra/szint	Önmaga	-

Uwel

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Kopó	É	18	4	1 kör	3 óra/szint	15 láb sugarú kör	-
A pillantás hatalma	L	12	5	1 szegmens	1 kör/szint	10 láb sugarú kör	Ld.:leírás
Tűzmarok	H	15	5	2 szegmens	Egyszeri	Érintés	-
Bizonyosság	L	8	17	3 szegmens	Egyszeri	15 láb sugarú kör	Mentális
Jutalom	L	18	6	4 szegmens	3 kör/szint	5 láb sugarú kör	-

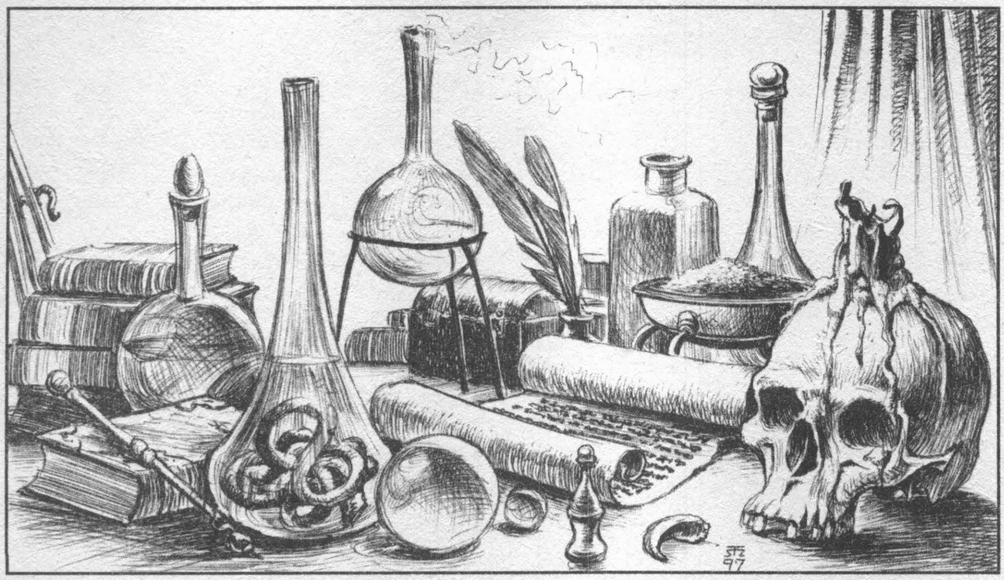
Darton

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Gyilkos tréfa	H	15	8	1 kör	1 kör/szint	1 személy	Asztrális
Holt beszéd	H	3	5	2 szegmens	2 kör/szint	Önmaga	-
Nyugalom	H	15	50	1 kör	Végleges	1 személy	-
Méregizzadás	H	Speciális	7	5 szegmens	Speciális	Önmaga	-
Holtak útja	H	35	7	1 kör	5 perc	Érintés	-
Varázslat neve	**Szféra**	**MP**	**Erősség**	**A varázslás ideje**	**Időtartam**	**Hatótáv**	**ME**

Sogron

Varázslat neve	Szféra	MP	Erősség	A varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Perzselő ordítás	T	14	18	2 szegmens	Azonnali	lásd a leírást	-
Tűztáplálás	T	10	13	3 szegmens	2 kör/szint	10 láb	-
Kobra útja	T	12	10	3 szegmens	1 kör/szint	20 láb sugarú kör	-
Tűzkobra	T	15	8	1 kör	5 kör	10 láb	-
Kígyótűz	T	18	11	1 kör	5 kör	10 láb	-





Seregük láttán Oren már - már visszafordult, Neliah azonban, ki népének gyámola volt, félrevonta s így beszélt hozzá: "Ne hátrálj, én uram, ne kezdj háborúba! Ha győzöl is, oly sokat vesztesz, hogy nem állsz meg többé a yamm-haikan ellenében. Engedj beszélnem e vadásszal: hol a nyers erő nem segít, célt érhet a szelíd asszonyi szó...!

részlet Wayne Chapman
Csepp és tenger c. regényéből

BOSZORKÁNYMÁGIA

- Alapvarázslatok
- Misztikus képességek
- Tűzmágia
- Anyagmágia
- Asztrálmágia
- Átkok
- Lélekvarázs
- Csókmágia
- Gyertyamágia
- Térmágia

A boszorkányok különleges varázstudók. Ők állnak legközelebb a varázslóhoz - ha annak alapján ítélünk, milyen jelentős szerepet játszik életükben a mágia. Noha a boszorkányok legtöbbje felhasználója csupán az ősi tanoknak, s nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom, a hatékony pusztítás, az érvényesülés lehetősége izgatja őket, bizton állíthatom: akad köztük nem egy igazi, a mágia művészetében járatos tudós...

"A boszorkányok tudományának java tapasztalatokon alapszik, nem a mágia törvényeinek boncolgatásán és megértésén. A boszorkányok nem az elmélet, sokkal inkább a gyakorlat útját járják. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem megkötéseit - és alkalmasint kiskapuit ismerik..."

A fejezetben szereplő összes idézet a rejtélyes kráni boszorkánytól, Requa Berequortól származik. A veszedelmes teremtés harminc esztendei "szolgálat" után ismerte fel, hogy Krán bábjaként nem képes függetleníteni mágiáját és világképét a lelke mélyén még pislákoló emberi érzésektől. Meghasonlott önmagával, elhagyta otthonát és gyűlölt mestereit, hogy a Sheral bércei között rejtőzzék el. Idézett és alább idézendő sorai *Grimoar Magna* című, összefoglaló jellegű munkájából valók.

VARÁZSLÁS

A Boszorkányvarázslatok - a mágiahasználat más formáihoz hasonlóan - koncentrációt, igék kimondását és mágikus tartalmú taglejtéseket kívánnak meg felhasználójuktól. A koncentráció a varázslat létrejöttével legtöbbször befejezhető, ám bizonyos esetekben - mikor a már működő varázslatot továbbra is irányítani kell - egészen az Időtartam lejártáig szükség lehet rá.

Varázsige majd' minden boszorkányvarázslathoz tartozik. Ezt a legtöbbször hangosan szükséges kiejteni - hiszen a hangos beszéd asztrális energi-

ákat szabadít fel, segítve a boszorkányt a mágikus energiák kipréselésében -, de olykor elegendő elmormolni is. Ez utóbbiak esetében a kitétel a varázslat leírásában említést nyer.

A taglejtések nem minden esetben jelentik varázsjelek levegőbe írását. Olykor nem takarnak mást, mint az áldozat kijelölésére szolgáló rámutatást. Ezt minden esetben bal keze mutatóujjával teszi a boszorkány - nagy bajba kerül tehát, ha ezen testrészétől megfosztják. Mert akadnak rosszakaróik: különös rendek, shadoni inkvizítorok, akik efféle borzalomra vetemednek...

Mikor a boszorkány érintéssel ruházza át a varázslat hatását a kiszemelt áldozatra, szintén bal kezét köteles használni. Arra nézvést, hogy az illetőt mely testrészén érinti meg, nincsenek megkötések. Elegendő egy simítás, egy futó érintés is.

Akadnak persze olyan varázslatok, melyek semmiféle taglejtést nem igényelnek - ez minden ilyen tipusú varázslat leírásában említést nyer. Ha ezirányú megjegyzés ott nem szerepel, a varázslat létrehozásához mind varázsigék kimondása, mind taglejtések szükségesek.

A boszorkányok tisztában vannak azzal, hogy milyen előítéletek kísérik tevékenységüket. Vannak olyanok, amelyeket a saját hasznukra tudnak fordítani, de az általános idegenkedés a "gyanús női praktikák"-tól egyáltalán nem könnyíti meg a dolgukat. Éppen ezért a rendkívül körültekintően bánnak azokkal a varázslataikkal, amelyeket az érzelmek befolyásolására használnak. Nem ritka, hogy egész haditerveket kell kidolgozniuk, hiszen ha az áldozat nem is, a környezete észrevehet rajta bizonyos változásokat.



Ugyanakkor számtalan mendemonda, történet kering a boszorkányokról. Bármire is képesek azonban ezek a nőszemélyek, az ilyen híresztelések java része szemen szedett hazugság. Az átlagos ynevi - és a kalandozók nagy többsége is - soha nem találkozott szemtől szembe egy boszorkánnyal - vagy legalábbis nem tud róla. Igazi ismereteik ily módon nem lehetnek az általuk használt mágiáról. Épp ilyen célokat szolgál a Mágiaismeret képzettség. Gyanakodni mindazonáltal szabad.

A játékosok viszont nem feledkezhetnek meg néhány fontos dologról. Bármit is mondjon egy adott helyzetben a játékon kívüli tudásuk, soha nem hagyhatják figyelmen kívül, hogy ez mind TILTOTT tudás a karaktereik számára. Nem valószínű, hogy minden gyönyörű hölgy láttán azonnal gyanakodva húzzák össze szemöldöküket - ez hihetetlen mértékű paranoiára vallana. Arra is gondolniuk kell, hogy amennyiben mégis valamely rontó nőszemély hatalmába kerültek, valószínűleg nem lesznek a tudatában az esetleges káros következményeknek. Az egész játékot tönkreteheti egy fanyalgó játékos, hitelét veszti a karaktere, tévútra mehet a történet. Nekik nem tudunk mást javasolni a karakterük próbálja a jó oldalát nézni a dolognak. Hiszen - feltehetően - megismerkedett egy gyönyörű nővel, meglehet, hogy szerelembe is esett, s az sem kizárt, hogy kedvese oly gyönyörökkel ajándékozza meg, melyekről korábban álmodni sem merészelt.

Alapvető varázslatok

Az alábbiak a Boszorkány kaszt legalapvetőbb, leghétköznapibb, mégis talán legjellemzőbb varázslatai. Miként a *Grimoar Magnában* áll:

"...*E varázsokat előszeretettel mossák egybe misztikus képességeinkkel azon az alapon, hogy a tanulatlan emberek szemében általában e két csoportba tartozó fogásokról ismerszik meg az igazi boszorkány. Sokan bizonyára azt képzelik, ez a Boszorkánymágia egésze, s hogy gyakorlásában ki is merül kicsinyes asszonyi tudományunk. Nagy tévedés...*"

Transz

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 15 perc
Hatótáv: önmaga
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A varázslat negyedórás litánia elkántálását jelenti, melynek során a boszorkány fokozatosan transzállapotba kerül. Ezen állapotban mozoghat, lassan beszélhet; képes varázsolni, de nem tud harcolni, gyors mozdulatokat végezni vagy komolyabb fizikai erőt kifejteni.

A boszorkány transzállapotba csak önmagát képes hozni, s addig marad, ameddig jónak *látja*. *A továbbiakban* a varázslat hatása azonos a Pszi kyr metódusának azonos nevű disciplinájával.

Mágia felfedezése

Típus: -
Mana-pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkány érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely vagy bármi más. Kivételt képeznek ez alól azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd. A boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető ezen a módon. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés szintenként egy percig tartható fenn.

Szépségvarázs

Típus: Anyagi Mágia
Mana-pont: 8 (lásd még a leírásban!)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 nap
Mágiaellenállás: -

A boszorkány e varázslatot csak saját magára alkalmazhatja. Tíz körön át kell igéit kántánia, az előírt mozdulatokat ismételnie, minek következtében külseje megváltozik. Egészséges, fiatal, szép egyedévé válik fajának (gyönyörű leánnyá változik). Szépsége 14+k6-ra módosul, attól függően, mennyire sikerült a varázslat. További Mana-pontok hozzáadásával a valószínűség persze növelhető: a k6 alacsony értékei helyett újat lehet dobni, a következők szerint:

További 5 Mana-pont feláldozásával 1-es helyett lehet újat dobni; 15 Mana-pontért 1-2 helyett; 25 Mana-pontért 1-3 helyett; 35 Mana-pontért 1-4 helyett; további 40 Mana-pontért pedig biztosított a 20-as Szépség.

A boszorkány 1 napig marad megváltozott küllemében, s visszaváltozni akkor sem tud hamarabb, ha történetesen ezt kívánná. Erre idő előtt csak varázsló képes, Visszaváltoztatással vagy további Átváltoztatással.

Lebegés

Típus: Elemi Mágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: perc/szint
Mágiaellenállás: -

E varázslat lehetővé teszi, hogy a boszorkány a levegőbe emelkedjen és lebegjen. A hatás nem azonos a hasonló nevű Pszi diszciplináéval, mert a varázslattal nem csak a levegőbe emelkedni, de vízszintes irányban mozogni is lehet. A boszorkány nagyjából egy arasszal talaj fölé emelkedik, s szinte siklik a felszín felett. Így semmilyen súlyérzékeny csapda nem észleli; átkelhet a vízen, s akár egy sétáló ember sebességével is haladhat, egyetlen mozdulat nélkül. A varázslatot a boszorkány nem csak önmagára, hanem bárki másra is alkalmazhatja, akit megérint. A lebegés Időtartama annyi perc, amennyi a boszorkány Tapasztalati Szintje.

Boszorkánykör

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 3
Erősség: -
Varázslás ideje: 10 kör + Transz
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

A Boszorkánykör a boszorkányok egyik legfélelmetesebb fegyvere. Segítségével több boszorkány is összeadhatja hatalmát, amely így a kör közepén állóra száll át. A boszorkányok kört alkotnak, a kör középre pedig a legnagyobb hatalmúnak (legmagasabb Tapasztalati Szintűnek) kell beállnia. A kört alkotó boszorkányok letérdelnek, s egymás kezét fogva létrehozzák a varázskört. Mindegyikük előbb transzba esik, majd elmormolja a Boszorkánykör varázslat litániáját.

A résztvevő boszorkányok Mana-pontjai összeadódnak, s a kör közepén álló, legmagasabb szintű felé sugárzódnak. Varázsolni csak a középen álló boszorkány lesz képes, ám ő az egész csoport összesített erejével - ami mind Mana-pontok (Energiabefogadó Képességek), mind Tapasztalati Szintek összeadódását jelenti. Az így létrehozott varázslat szintje tehát nem a középen álló boszorkány szintjével, hanem az összes boszorkány összeadott szintjével fog megegyezni, ezáltal sokkal erősebb lesz.

A Boszorkánykör ideális esetben addig marad fenn, míg a tagok kívánják. Ha bármi okból megtörik, megszakad a kapcsolat is, az épp alakulófélben lévő varázslat nem jön létre, ráadásul az összes résztvevő boszorkány elveszíti Mana-pontjait. A kör alkotásához legalább három boszorkány szükséges - kettő a gyűrűben, egy középen -, a résztvevők maximális létszáma pedig hat lehet.

Varázstárgy Készítés

Típus: változó
Mana-pont: amennyi az adott varázstárgynál szerepel
Erősség: -
Varázslás ideje: 1-3 óra
Hatótáv: lásd a leírásban!
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

A boszorkány létrehozhatja mindazokat a tapasztalati úton készülő varázstárgyakat, amelyek a Varázstárgyak fejezetben szerepelnek. Esetenként más tárgyakat is alkothat, de ezt a játékosnak alaposan meg kell beszélnie KM-jével.

MISZTIKUS KÉPESSÉGEK

"...A boszorkányoknak - bár sokan és hevesen tagadják - jóval több közük van bizonyos misztikus energiákhoz, együttállásokhoz, felsőbbrendű hatalmakhoz és égiekhez, mint más varázshasználó kasztok tagjainak. Így válhattak képessé olyan módszerek alkalmazására, melyek láttán még az avatott megfigyelők is hajlamosak csodát emlegetni..."

Holdfényjárás

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 8
Erősség: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

Az éj a boszorkány igazi lételeme; ilyenkor a két hold bármegyikének fénysugarain közlekedhet e varázslat segítségével. A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így a boszorkány száraz lábbal átkelhet a víz felett. Teliholdkor a misztikus sugárzás olyan erős, hogy a boszorkány a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog. Az ilyen helyzetekben két megkötés érvényesül: a boszorkány csak a holddal szemben haladhat, s csakis lehunyt szemmel. Ha szemét akár csak egy pillanatra is kinyitja, nyomban lezuhan. Ugyanez történik, ha a holdat felhők takarják el, vagy bármi más a holdfényáram és a boszorkány közé kerül.

A varázslat a boszorkány Tapasztalati Szintjeinek megfelelő számú percig tart. Ez idő alatt akár futó tempóban is biztosan haladhat a varázslat használója a holdfény sugarán. Az időpont 4 Mana-pontért egy perccel növelhető meg, maximum a boszorkány szintjeinek megfelelő Időtartam kétszeresére.

Repülés

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 35
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: lásd leírás!
Időtartam: 15 perc/szint (lásd még a leírást!)
Mágiaellenállás: -

A boszorkány ezen ige segítségével képes elszakadni a földtől, s az ég teremtményeinek módján repülni. Repülés közben koncentrálnia kell saját mozgására, ezért egyebet nem csinálhat. További 10 Mana-pont feláldozásával azonban a repülés ösztönössé tehető, akár a gyaloglás. Így többé nem kell figyelmet fordítania rá, vagyis koncentrálás sem szükséges. A varázslat Időtartama szintenként 15 perc, ami minden további 8 Mana-pontért még 15 perccel kitolható. A levegőben tartózkodva a boszorkány csak akkor hajthatja végre az Időtartamnövelést, ha korábban a koncentráció nélküli repülést választotta. Egyébként le kell ereszkednie a földre, s legalább arra az egy körre, míg az újabb energiákat a még működő varázslatba továbbítja, odalent is kényszerül maradni. A varázs alkalmazója szintenként 10 kg-nyi súlyt vihet magával, a repülés sebessége pedig maximum 200 láb lehet körönként (kb. 50-60 mérföld/h, a vágtató ló sebessége).

Árnyak

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 7
Erősség: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

A varázslat szintén a kaszt és az éjszaka misztikus kapcsolatával magyarázható. A boszorkány megváltoztathatja egy hely fényviszonyait: az árnyékok kiterjedését, plusz-mínusz 50%-kal. Ez annyit tesz, hogy az érintett területen minden árnyék eredeti méretének 2-szeresére nyúlik vagy felére zsugorodik. A varázslat hatására módosul a Rejtőzés képzettséghez tartozó képzettségpróba is, mivel sűrű, nagy kiterjedésű árnyékban sokkal könnyebb észrevétlennek maradni, mint a kivilágított helyen. A Rejtőzést módosító érték maximum plusz-mínusz 25% lehet. A varázslat 20 láb sugarú körben hat, s a boszorkány Tapasztalati Szintjével megegyező számú percig tartható fenn.

A sugár 1 lábbal történő növelése 3 Mana-pontba, az Időtartam egy perccel való meghosszabbítása pedig 2 Mana-pontba kerül.



Retesz

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 4
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására 5 láb sugarú körben minden zár és retesz bezáródik - természetesen kézzel bármikor kinyitható. A varázslatnak hála, a boszorkány könnyen és gyorsan csapdába ejtheti hívatlan vendégeit.

A kör sugara lábanként 1 Mana-ponért növelhető, de maximálisan 20 láb lehet.

Útkeresés

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 7
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: korlátlan
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkány megtudhatja kívánt úticéljának irányát. A varázslattal csak az irány határozható meg, az oda vezető út és a távolság nem. A helynek nem kell ismertnek lennie, s nem csak helyet, de égtájat is meg lehet határozni - tegyük fel, az északi irányt. Kisebb távolságok esetén, épületekben, barlangrendszerekben nem csak vízszintes, de függőleges irányt is mutat. A varázslattal tárgyak vagy személyek tartózkodási helyére nem deríthető fény, így például kincs vagy titkos ajtó keresésére az útkeresés nem használható. A varázslatal egyetlen úticél iránya kereshető meg.

Eredetkutatás

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 34
Erősség: -
Varázslás ideje: 12 kör + k6 óra
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkány e varázslattal tárgyak múltjába nyerhet bepillantást. A mágikus rituálé két részből áll: az első a mágikus igék kimondása (12 kört vesz igénybe), ezt hoszszabb transzállapot követi. (k6 órán át tart.) Ezalatt a boszorkány szeme előtt lepereg a vizsgált tárgy története - rendkívül gyorsan, csak lényeges eseményekre sarkítva: kik voltak eddigi tulajdonosai, mikor cserélt gazdát, milyen események, háborúk, katasztrófák során kísérte végig az illetőket. A boszorkány az egész történetet a tárgy szemszögéből látja, így egész sor mozzanat nehezen értelmezhető lehet. A boszorkány mindent megtud a tárgy környezetéről, hogy mit látott, hallott volna a tárgy, ha élőlény lenne. A másik fontos információ magára a tárgyra vonatkozik, hiszen így megtudható, ki készítette, ki és mire használta. A varázslat ez utóbbi vonása különösen mágikus tárgyak vizsgálatakor hasznos.

Csapdakeresés

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 8, 14, 20
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Időtartam: perc/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkány ezt a varázslatot háromféleképpen alkalmazhatja, a szükséges Mana-pontok száma is eszerint változik.

Az első, 8 Mana-pontos felhasználási mód segítségével 5 láb sugarú körben minden mechanikus csapda felfedezhető, a mágikusak azonban nem. Azok a csapdák is rejtve maradnak, melyet törpék készítettek, s saját kőépítményeikben helyeztek el. Ezek a legjobban elkészített és legtökéletesebben álcázott csapdák: nagy műgonddal készültek, a szikla és a föld erejével itatódtak át, miáltal szinte észlelhetetlenül ugyan, de mágikussá váltak.

A második felhasználási mód 14 Mana-pontot igényel, s ez már a törpék által készített és a mágikus csapdákat is észleli.

A harmadik módszer a legenergiaigényesebb, mert nem a hely adottságait, az elkészített csapdák helyét vizsgálja, hanem korlátozott mértékben a jövőbe tekint. Így nem csak a valódi csapdákat, hanem a lehetséges veszélyeket, veszélyforrásokat is érzékeli - legyen az egy leomlani készülő tetőgerenda vagy meglepetésszerűen támadó orkcsapat.

A varázslat hatósugara 5 láb sugarú kör, melynek középpontját a boszorkány jelenti. A hatóidő mindhárom alkalmazás esetén annyi perc, ahányadik szintű a boszorkány.

Kígyóvarázs I.

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 3
Erősség: -
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 10 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkány köteleket bájol - azok kígyóként fognak viselkedni, engedelmeskedve parancsainak. Tárgyak köré tekerednek, lényeket kötnek gúzsba óriáskígyó módjára. Támadó Értékük 50; esetükben a sikeres támadás annyit tesz, hogy áldozatukra tekeredtek, s egyre keményebben szorítják. Az áldozat körönként 1k6 Fp-t veszít a szorítás miatt, s nem mozdíthatja végtagjait. Csak kurta szálfegyvert, tőrt vagy rövid kardot használhat, TÉ-je, VÉ-je 50-nel csökken, a kezdeményezés lehetőségét automatikusan elveszíti, továbbá sem célozni, sem dobófegyvert használni nem

tud. A szorításból csak úgy szabadulhat, ha megdobja ereje 10 feletti részét, vagy ha akár ő, akár más az eleven kötelet elvágja. Az áldozatra tekeredett kötelet nem nehéz eltalálni, VÉ-jét 50-nek vehetjük; elvágásához azonban legalább 8 Sp-t kell sebezni rajta, méghozzá vágófegyverrel.

A varázslat a boszorkány körülötti 20 láb sugarú körben az összes legalább 3 láb hosszú kötélre hat, ám a kötelek mozgatásához a boszorkánynak mindvégig koncentrálnia kell. A varázslat Időtartamának lejártával a kötelek elveszítik különleges természetüket, s közönséges kötéllé alakulnak vissza - áldozatukról általában lehullanak.

Mágiaelnyelés

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 7
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Mágiaellenállás: -

A Mágiaelnyeléssel a boszorkány saját teste fizikai épségének kárára semlegesíthet varázslatokat. Elmormolja a varázslat igéit, és vár - a varázslat adta különleges képesség az Időtartam lejártáig nem szűnik meg. Az alkalmazó teste egyfajta mágikus villámhárítóként szolgál, magához vonzza és a földbe vezeti a boszorkányra ható varázslatok energiáját. Így a varázslat nem képes kifejteni hatását, hanem ártalmatlanul elenyészik. A módszer egyetlen hátránya az, hogy a testen átáramló energia komoly sérüléseket is okozhat: a boszorkány annyi Fp-t veszít, amennyi Mana-pontba az elnyelt varázslat került. Ha Fp-inek száma nulla alá zuhan, a továbbiakban már Ép-t veszít, amibe könnyen belehalhat.

A varázslatot a boszorkány az Időtartam lejárta előtt bármikor megszüntetheti, vagy akár több tucat apróbb varázslatot is semlegesíthet.

Pusztítás

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 70
Erősség: lásd a leírásban!
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: lásd a lerírásban!
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkány ezzel a varázslattal kegyetlen pusztítás véghezvitelére képes, minden létező energiájának befektetése árán. Épp ezért a Pusztítást a boszorkányok csak a legvégső esetben használják, ha már minden más módszer kudarcot vallott. A varázslat elemi, romboló energiává alakít minden Mana-pontot, Ψ-pontot és Fájdalomtűrés Pontot, amivel a boszorkány az adott pillanatban rendelkezik. Az energia legősibb formáját, egyfajta nyers mágiát szabadít fel: kékes, villódzó örvény jelenik meg körülötte, melynek erősségét a következő módon számolhatjuk ki:

1 Mana-pont = 4 E
1 Pszi pont = 2 E
1 Fp = 5 E

A boszorkány Ép-inek mennyisége nem változik, de a varázslat minden Fp-t, Mp-t és Pszi-pontot energiává alakít. Az energia az örvényben a boszorkány szándéka szerint osztható el, a leírtak szerint:

2 láb sugarú örvény - a sebzés annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
4 láb sugarú örvény - a sebzés fele annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
8 láb sugarú örvény - a sebzés harmada annyi Sp, amennyi az örvény E-je.
16 láb sugarú örvény - a sebzés negyede annyi Sp, amennyi az örvény E-je.

A boszorkány akcióját követően ájultan esik össze, hisz' minden Fp-jét felélte. Továbbá, a varázslat létrehozását követő 3 napig semmilyen mágiát nem használhat, s naponta legalább 12 órát kell pihennie.

Lebegés vízben

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 2
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A varázsige kimondása után a boszorkány képes fennmaradni a legvadabbul háborgó víz felszínén is. Úgy lebeg, mintha teste könnyű fából volna; erőszakkal a víz alá nyomni is nehéz. Saját súlyán túl 25 kg-ot képes a felszínen tartani. Minderre elméletileg bármilyen hosszú ideig, a gyakorlatban addig képes, ameddig teljesen mozdulatlan marad.

Tűzmágia

"...A boszorkányok kevéssé ismerik az Ős- és Paraelemek idézésének, az Elemi Mágiának tudományát. Ugyanakkor mindig is erősen kötődtek a tűzhöz, a lángokhoz. Tűzmágiájuk tapasztalati úton szerzett tudásból táplálkozik - az Elemi Mágia mélyebb összefüggései rejtve maradnak majd' mindegyikük előtt.. Ne is tekintsünk hát tűzzel kapcsolatos varázsaikra úgy, mint az Elemi Mágia valamely elfajzott vetületére! Tekintsünk rájuk akként, ahogyan ők: a pusztítás látványos és hatékony módozatai ezek..."

Tűzgyújtás

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

Igen látványos varázslat; a boszorkány egyetlen csettintésre a teste körüli 10 láb sugárú körben minden gyertya, mécses és lámpás meggyullad. Az Időtartam lejártával a világítóeszközök persze nem alszanak el.

A kör sugara 2 Mana-pontért egy lábbal növelhető, de legtöbb 20 láb lehet.

Tűzgyűrű

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 32
Erősség: 6
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: lásd a leírásban!
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

A Tűzmágia olyan varázslata, mely egyesíti magában a tűzzel való támadást és védekezést. A boszorkány tűzgyűrűt teremt maga köré, 1 láb sugarú körben, melynek sebzése, ha valaki keresztezi, 6k6 Sp. A gyűrű 4 körig marad a boszorkány körül, aztán - vagy, ha a boszorkány úgy kívánja, hamarabb - tágulni kezd, s egy kör alatt eléri a hat láb sugarat. A gyűrű tágulása folyamatos, akit elér, azt megégeti, a gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbantja. Sebzése az első lábon 6k6 Sp, a másodikon már csak 5k6 Sp, a harmadikon 4k6, a negyediken 3k6, az ötödiken 2k6 és végül az utolsón 1k6 Sp. Miután a gyűrű elérte a hat láb sugarat, elenyészik.



Tüzes tekintet

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 8/kör
Erősség: 5
Varázslás ideje:
Hatótáv: 12 láb
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkány a varázslat Időtartama alatt tekintetét igazi fegyverként használhatja. Ahová pillantását szegezi, az a pont 1 kör alatt felforrósodik - a hatás az anyag minősége szerint változik: a hő az élőlényeknek égési sebet okoz, a ruhát, fát meggyújtja, a fémet felforrósítja. Élőlényeken a varázslat körönként 2k6 Sp sebet ejt, a ruhák, fa és egyéb gyúlékony anyagok pedig egy kör után lángra kapnak. A fémek 5 kör alatt izzási hőmérsékletig melegszenek, s a 8. körben olvadni kezdenek. Persze mindez azt feltételezi, hogy a boszorkány a varázslat Időtartama alatt nem kapja el pillantását a kiszemelt pontról. A varázslatot a boszorkány annyi körig képes fenntartani, ahányadik szintű, s ez körönként 8 Mana-pontjába kerül. A hatótávolság megduplázható, 12 Mp ráfordításával.

Tűzgejzír

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 26
Erősség: 2
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 12 láb surarú kör
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkány körüli 12 láb sugarú körön belül embermagasságú lángoszlopok csapnak ki a földből - akárha perzselő gejzírek lennének -, majd egy kör múltán lelohadnak, elenyésznek. A boszorkány bal keze mutatóujjával sorban azokra a pontokra mutat, ahol tüzet kíván fakasztani a földből. A pontoknak mindenképpen a talajon, illetve a padlón kell lenniük, különben semmi nem történik. A lángnyelv - forrásának megjelöléseker - azonnal felcsap, s akit elér, annak 2k6 Sp égési sebet okoz. A lángoszlopok sebzését a páncélok SFÉ-je a fegyvereknél megszokott módon csökkenti.

A boszorkány annyi lángnyelvet képes - sorban egymás után - fakasztani, amennyi a Tapasztalati Szintje. Nem köteles szabályos időközönként a földre mutatni; a varázslat Időtartamán belül, tetszés szerinti időpillanatokban jelentetheti meg a lángoszlopokat. Ha kívánja, gyors egymásutánban, ha kívánja, hosszabb szünetekkel. A lángoszlopok elhasználására annyi kör áll rendelkezésére, ahányadik szintű.

Lángoszlopok

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 45
Erősség: 4
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 12 láb sugarú kör
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

szinte mindenben megegyezik a Tűzgejzír nevű varázslattal, az eltérés csak a méretekben mutatkozik. A sokkal hatalmasabb erejű mágiával kétszeres embermagasságú tűzoszlopok teremthetők, melyek sebzése 4k6 Sp, s két körön át lángolnak, csak utána lohadnak le. Az Időtartam, a lángoszlopok száma és az érintett terület is azonos a Tűzgejzírnél leírtakkal.

Futótűz

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 26
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 150 láb
Időtartam: 15 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására különös tűzlény születik. Értelemmel nem rendelkezik, csak arra képes, hogy üldözze a kijelölt célpontot. A boszorkány parancsára követni kezdi a kiszemelt áldozatot, tűzcsíkot húzva maga után. Sebessége 25 mérföld/óra (vágtató ló mögött elmarad), ami annyit tesz, hogy egy kör alatt megközelítőleg 70 lábat tesz meg. Az útjába akadókon átgázol, 1k6 Sp égési sebet okoz nekik, s a gyúlékony anyagokat lángra lobbantja. Csak kúszni képes - tehát repülni, ugrani, zuhanni nem -, viszont mindenféle felületen továbbhaladhat, még vizen, vagy más, a közönséges tüzet kioltó anyagon is. Leküzdi a meredek emelkedőt vagy lejtőt is, és ha a célpont a levegőbe emelkedik, még 3 körön át üldözi a földön... majd semmivé foszlik.

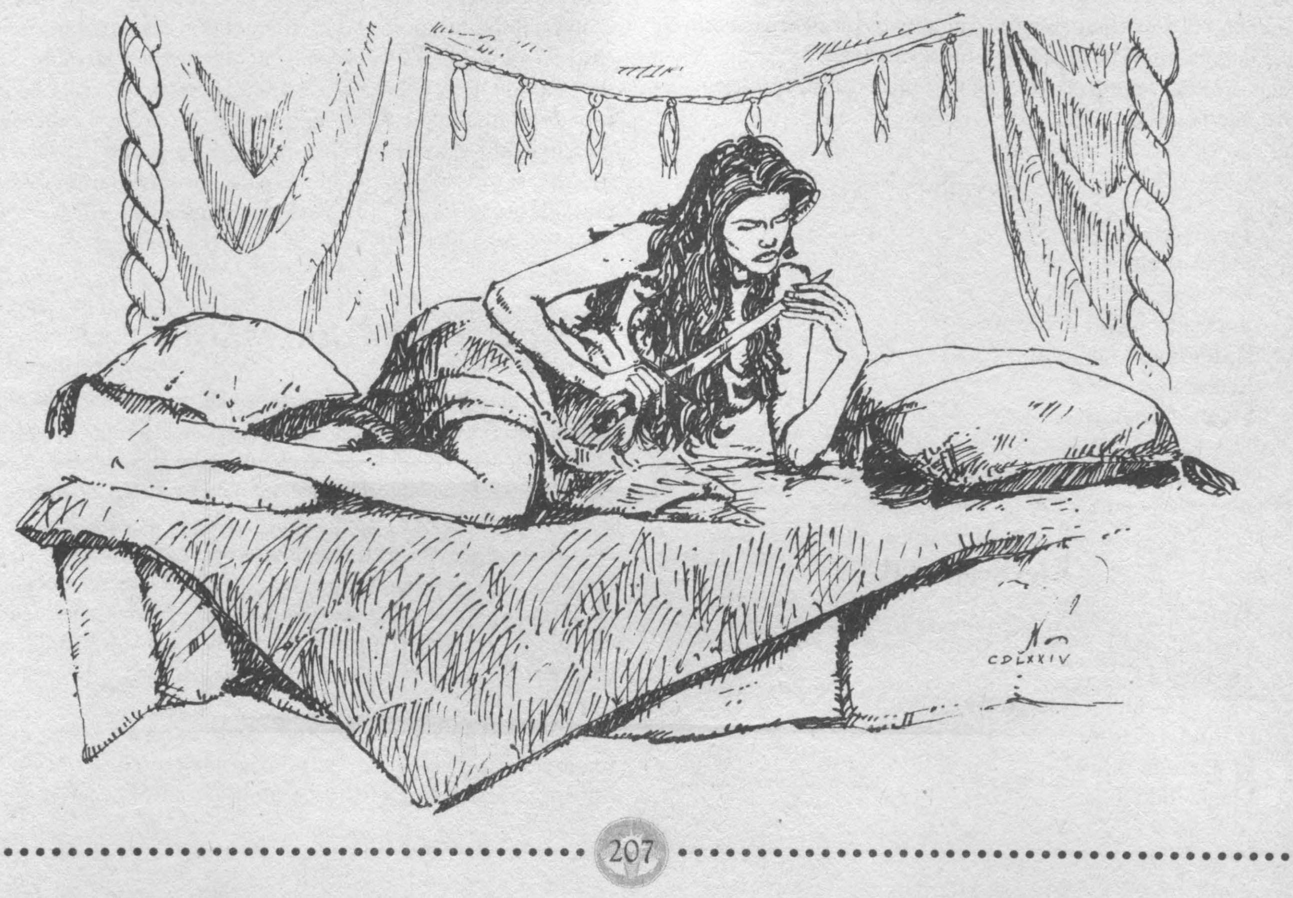
Ha a boszorkány által kijelölt áldozatot utoléri, óriási lobbanással kihúny. A lobbanás 5k6 Sp égési sebet okoz az áldozatnak és mindenki másnak, aki mellette, testközelben áll. Az érintettek ruhái, tárgyai 90%-os valószínűséggel tüzet fognak. A varázslat hatótávolsága 150 láb, azaz a futótűz legmesszebb ennyire távolodhat el a boszorkánytól. Ha a határvonalat átlépi, lobbanás nélkül kialszik. Ugyan ez történik, ha a varázslat Időtartama (15 kör) letelik.

Villámszórás

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 9
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 12 láb
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkány tíz ujjának hegyéből körönként apró tűzvillámokat lőhet ki - körönként tehát 10-et. A villámok inkább látványosak, mint veszedelmesek: darabonként 1-3 Sp égési sebet okoznak - ami ellen a páncélok SFÉ-je érvényesül. Egy körben maximum 4 célpontra irányíthatóak, ezek sem lehetnek egymástól két lábnál távolabb. A látvány rendkívül riasztó: minden olyan teremtmény, aki nem tudja, mivel áll szemben, Akaraterőpróbát köteles dobni, különben elmenekül a boszorkány elől.

A varázslat hatóideje 5 kör - összesen tehát 50 villám bocsátható útjára -, hatótávolsága pedig 12 láb.



Tűzbogarak

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 7
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 12 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal parányi tűzrovarok - valójában irányítható lángnyelvek - teremthetők. Mindenképpen célba találnak, de nem sebeznek igazán komolyan: egy bogár 1 Sp égési sebet okoz. A varázslat, alacsony sebzése ellenére, jól használható gyúlékony anyagok, mint olaj, papír vagy ruhanemű meggyújtására. A boszorkány 1 kör alatt 1k6 tűzbogarat indíthat útjára, s 20 láb körzetben mozgathatja őket. Ha egy bogár elhagyja az említett területet, nyomban kialszik, megszűnik; ugyanez történik vele akkor is, ha valamihez hozzáér. A varázslat Időtartama 12 kör, lejártával az összes bogár (max. 72 db) hirtelen megszűnik létezni. A tűzbogarak által meggyújtott éghető anyagok természetesen tovább lángolnak.

Anyagi Mágia

"...Az Anyagi Mágia varázslatai az Anyagi Síkra, az élőlények anyagi testére hatnak. Mágiaelméleti szempontból ide sorolhatók a tűzvarázslatok, valamint az Elemi Mágiaformák. A gyakorlatatban azonban mindig elkülönítve szokás említeni a csupán Anyaggal manipuláló varázslatokat..."

"...A szigorú besorolás szerinti Anyagi Mágiához a boszorkánynak kevés köze van - annyi csupán, mint bármely varázstudónak, aki kénytelen szembenézni a világ kíméletlenségével. Ne feledjük: bármily megvetendő is tudományunkat az Anyagi Síkon alakalmazni, ez az a sík, ahol élünk és ahol igazán szükségünk lehet hatalmunkra..."

Fuvallat

Típus: Elemi Mágia
Mana-pont: 6
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb\szint
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal gyenge szél kelthető akár zárt helyen is. A fuvallat elfújja a gyertyák, a fáklyák lángját.

Kígyóvarázs II.

Típus: Agyagi Mágia
Mana-pont: 7
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkány egy egyszerű kötelet (min. fél láb hosszú kell legyen) mérges kígyóvá alakíthat. A kígyó engedelmeskedik a boszorkány parancsainak. Méregfogai harapásával támad; KÉ-je 45, TÉ-je 65, VÉ-je 45, sebzése 1k3 Sp. A befecskendezett méreg 5. szintű, sikeres Méregellenállás estén 1k10 Sp-t, sikertelen esetén 3k10 Sp-t sebez. A véráramba jutva fejti ki azonnali, de csak egyszeri hatását. (lásd még Mágia - Természeti Anyag Mágiája; továbbá Mérgek!)

A kígyó 5 Fp-vel és 3 Ép-vel rendelkezik. A varázslat Időtartamának lejártával,vagy ha a kígyó nulla Fp-re illetve Ép-re esik, visszaalakul kötéllé.

Füstidézés

Típus: Anyagi Mágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 lábra eső 5 láb sugarú kör
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A boszorkány a varázslat segítségével füsttel telítheti maga körül a levegőt. A füstben egyedül ő képes akadálytalanul lélegezni, más csak nehezen, lihegve jut levegőhöz. A keletkező sűrű, fekete füst nem csak a légzést, a látást is akadályozza. A füstfelhőben állók a Harc vakon módosítóival folytathatnak csak küzdelmet; a dobott fegyverek általában célt tévesztenek (habár a vakszerencse néha csodákat művel). Minden, a füstön kívülről érkező vagy a füstöt keresztező támadás Célzó Értéke, valamint a hajító fegyverrel végrehajtott támadások TÉ-je 50-nel csökken, hiszen a füstben állók úgyszólván láthatatlanok. A közelharcot is módosítók sújtják: a füstben állók TÉ-je 25-tel csökken - a boszorkányé nem, ő zavartalanul lát. A felhő 3 körig marad együtt, de a szél hamarabb szétfújhatja. A felhő legnagyobb átmérője 5 láb lehet, melynek középpontja a boszorkánytól lefeljebb 20 láb. Az infralátást erősen zavarja, homályossá, bizonytalanná teszi az érzékelést,viszont az ultralátással reműndelkező lényeket nem befolyásolja.

Asztrálmágia

"Asztrálmágiának mások érzelemeinek, indulatainak befolyásolását nevezzük. Érzelmeket lehet fakasztani vagy éppenséggel kioltani, már létező érzelmeket felerősíteni vagy, legyengíteni. Az érzelmeket mindig valakinek, vagy valaminek az irányában tápláljuk - ez az objektum az érzelmek célja. Az Asztrálmágiával el lehet rabolni egyes érzelmek célját vagy célt lehet adni általános érzelmeknek. Egészen különleges hatások elérésére is lehetőség nyílik, hiszen az érzelem alapvető motiváció az emberek s más lények életében is. Aki tehát uralja mások érzelmeit, javarészt uralja cselekedeteit is..."

A boszorkányok mágikus tudásának mind minőségi, mind mennyiségi többsége az Asztrálmágia fejezetéhez sorolható. Olyan varázslatok is tartozhatnak ide, melyek a jelen felso-

rolásban más címszó alatt kerülnek megemlítésre, hiszen a mágia fejezetei gyakran átfedik egymást. Kétségtelen, hogy a papok mellett a boszorkányok ismerik legjobban az emberi érzelmeket és indulatokat - még a varázslók sem érhetnek nyomukba, bármily nagyra tartsák tudományukat. Ez megnyilvánul a varázslatok erősségében, bonyolultságában; nem egy hasonló varázslatot varázsló is képes lenne létrehozni, csak éppen jóval több energiával s kisebb erősséggel.

"...Fontos tudni, hogy az Asztrálmágia csak azon lényekre hat, akik rendelkeznek Asztráltesttel. Az Asztráltest ama lény érzelmeinek és indulatainak összessége, az a - fogalmazzunk így: - forma, melyben mindez az Asztrális Síkon testet ölt. Az állatoktól fölfelé - őket is beleértve minden normális, teljes, egészséges lény rendelkezik Asztráltesttel: ki satnyábbal, ki fejlettebbel. Tény, hogy valakinek az Asztráltestére pillantva fel lehet ismerni az illető érzelmi életének gazdagságát - vagy éppen szegényességét -, s fogalom alkotható érzelmi kiegyensúlyozottságáról. Felfedezhetők ilyenkor az Asztrálmágiával végzett jelentős vagy épp ügyetlen változtatások is, akárcsak a hegek az anyagi testen..."

Bűbáj

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: Asztrális

A boszorkány ezzel a varázslattal segítőjévé, barátjává tehet bármely humanoid teremtményt. A barátság nem túl szoros: már egy ellenséges mozdulattal, egy támadásnak vélhető reakcióval megtörhető a bűbáj. A varázslat Időtartama alatt az áldozat belső késztetést érez, hogy megvédje a boszorkányt, és hogy örömöt szerezzen neki. Őszinte lesz hozzá, minden kérdésére válaszol. A bűbáj szintenként 1 órán át tart. Ha az áldozat a boszorkánnyal egyező fajú és férfi (hím), a boszorkány szépsége növeli a varázslat erősségét: 15-ös Szépség fölött pontonként 4E-vel.

Az erősség 2 Mana-pont felhasználásával további 1E-vel növelhető.

Szerelemvarázs

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

Ezzel a varázslattal a boszorkány szerelmet ébreszthet maga iránt egy vele azonos fajba tartozó férfiben (hímben). A szerelem igazi, romantikus érzés lesz - már amennyiben az illető elvéti Mágiaellenállását. A szerelembe esett férfi mindent megtesz a boszorkányért: akár élete árán is megvédelmezi, óhaját szinte parancsnak tekinti. A szerelem örökké tart (ez a fajta legalábbis!): ha a boszorkány a varázslatot meg nem szünteti vagy ismételt, nyilvánvalóan ellenséges cselekedettel meg nem zavarja, a "befogott" férfi (hím) mellette marad. A varázslat erőssége a Bűbájnál leírtakhoz hasonlóan változik a Szépség függvényében, de pontonként nem 4E-vel, csak 2E-vel nő.

2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető a varázslat erőssége.

Viszály

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 14
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 5 perc/szint
Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkány a varázslattal viszályt szíthat egy társaság azon tagjai között, akik elvétik asztrális Mágiaellenállásukat. Nem lehetnek többen a boszorkány Tapasztalati szintjénél, azaz egy hatodik szintű boszorkány 6 főt ugraszthat egymás torkának. A veszekedők - vérmérsékletük függvényében - akár fegyvert is ránthatnak, de ez nem szükségszerű. A varázslat hasznosan alkalmazható feszült helyzetekben vagy Gyilkos Hajlam és más, hasonlóképp ártalmas varázslatokkal együtt. A varázslat hatósugara 20 láb - középpontja a boszorkány -, ezen belül kell tartózkodnia az összes áldozatnak. Percekben mért Időtartama megegyezik a boszorkány Tapasztalati szintjeinek ötszörösével.

A varázslat erősségének 1E-vel való növeléséhez 2 Manapontra van szükség.



Igaz felelet

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 5
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 3 m sugarú kör
Időtartam: 15 perc + speciális
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat tárgya, ha Mágiaellenállása sikertelen volt, köteles a boszorkány egy kérdésére igazat, és csakis az igazat válaszolni. A boszorkánynak a varázslat időartama alatt mindvégig 3 láb távolságon belül kell tartózkodnia a válaszolóhoz, különben azonnal megszűnik a hatás. Amíg a bűbáj töretlen, az áldozat semmilyen módon nem árthat a boszorkánynak.

A varázslat erőssége 1 Mana-ponttal növelhető.

Rovarfelhő

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 5
Erősség: -
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: lásd a leírásban!
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a környéken található rovarok, pókok, férgek, csúszómászók mind a boszorkány köré gyűlnek, s annak parancsára megtámadnak bárkit, akire vagy akikre a boszorkány rámutat. A támadás igen heves, s a sebzésen kívül más kellemetlen módon is hat. A rovarfelhő összetétele minden égtájon és környezetben más és más. Tavak, mocsarak környékén, különösen a forró égöv alatt szitakötők, szúnyogok és egyéb vérszívók jönnek. Erdőben inkább nagyobb testű rovarok és hangyák érkeznek; városban csótányok, legyek, pókok. A rovarfelhő vagy 2 láb sugarú területet érint, és körönként 2k6 Sp-t sebez vagy 1k6 Sp-t, 4 láb sugarú területen. A sebzést természetesen csak az érintett területen belül tartózkodók szenvedik el - kivéve a boszorkányt. A sebzésen kívül a felhő lehetetlenné teszi a célzást és a fegyverdobást, ezen felül 25-tel csökkenti a felhőben állók TÉ-jét és VÉ-jét. A rovarok fertőzést is terjeszthetnek, a következő eséllyel:

Forró klímájú, lápos terület: 75%
Mocsaras terület: 25%
Városi, lakott terület: 5%
Erdő, száraz terület: 2%

A fenti értékeket a Kalandmester módosíthatja, ha szükségét érzi - például a város általános higiéniája vagy épp ellenkezőleg, a falain belül fennálló járványveszély miatt. A rovarfelhő föld alatt nem idézhető meg, itt esetleg egy-egy féreg vagy sötétséget kedvelő bogár érkezik a boszorkány hívására. A rovarok 3 körig maradnak együtt, utána a felhő eloszlik. Ha szél irányításával vagy egyéb szelet manipuláló mágiával a felhőt megtámadják, szintén eloszlik. Eloszlatja továbbá a tűz és a füst is, feltéve, hogy mágikus. Közönséges tűzzel is el lehet pusztítani a felhőt, ha a tűz sebzése egy kör alatt meghaladja a 25 Sp-t.

Kígyóbűvölés

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 4
Erősség: -
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: látótávolság
Időtartam: 15 kör\szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkány ezzel a varázslattal hüllőket hajthat uralma alá. Nem feltétlenül kígyókat - bár legtöbbször igen -, krokodilok is lehetnek az "áldozatok". A boszorkány egyszerű parancsokat adhat nekik, amit legjobb tudásuk szerint teljesítenek. A boszorkány egyszerre maximum saját Tapasztalati szintjének megfelelő számú hüllőnek parancsolhat. A varázslat hatóideje szintenként 15 kör.

Kígyóvarázs III.

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkány kígyót ruházhat fel a kötelek néhány tulajdonságával. A kígyó eredeti hosszának tízszereséig nyújtható ki, izmai teljesen ernyedté válnak, csomózni, kötözni lehet vele, pikkelyeinek érdes tapintása, csúszóssága is elmúlik - éppoly alkalmassá válik a mászásra, mint bármely közönséges kötél. Marad azonban, ami volt: kígyó; átváltozásra nem kerül sor.

A varázslat hatása alá került kígyó az Időtartam lejártával eredeti formájára és természetére változik vissza. A varázslat Időtartama alatt szerzett sérülések persze megmaradnak rajta. A varázslatot egyszerre csak egy, állati intelligenciájú kígyóra lehet rámondani, melyet a boszorkánynak meg kell érintenie. A varázslat körökben mért Időtartama a boszorkány Tapasztalati szintjének számával egyezik meg.

Szemmelverés

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: lásd a leírást
Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A boszorkány pusztán pillantásával képes lesz kínt okozni áldozatának. Elegendő csak látnia a kiszemelt személy arcát, hogy a szenvedés csíráját lelkébe plántálhassa. Ha a varázslat áldozata elrontja asztrális és mentális Mágiaellenállását, attól a pillanattól fogva testét szüntelenül fájdalom kínozza, fejét hasogató fájások fogják gyötörni; maximális Ép és Fp-je a varázslat időtartamára lecsökken. Az Ép csökkenés minden esetben 1k10, mely kétszer annyi Fp elvesztésével jár. Az Életerő Pontok megfogyatkozásával érvényessé válnak a M.A.G.U.S. ezzel kapcsolatos szabályai, nullára csökkenésükkel az áldozat elveszti öntudatát, elméjét felemészti a benne tomboló fájdalom.

A varázslat alól csak átokűzéssel lehet feloldozást nyerni, a boszorkány ellenben bármikor képes megszüntetni. A varázslat erőssége minden további 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Érzelemkioltó varázslatok

Az alább következő varázslatokkal a boszorkány egyszerre csak egy áldozatra képes hatni. úgy jelölheti ki a varázslat alanyát, hogy bal keze mutatóujjával rámutat. A kiszemelt áldozat nem lehet messzebb húsz lábnál, és asztrális Mágiaellenállásra jogosult az Érzelemkioltó *varázslat erőssége* (E) ellen. Ha a Mágiaellenállás sikeres, a varázslat semmilyen hatással nincs rá.

Az Érzelemkioltó varázslatok Időtartamát a boszorkány és az áldozat Tapasztalati szintje közti különbség határozza meg. Ha a boszorkány a magasabb szintű, szinteltérésenként egy teljes nap; amennyiben nincs szintkülönbség vagy a boszorkány az alacsonyabb szintű, egyetlen óra. Az Érzelemkioltó mágiák mindig áldozatuk Asztráltestét támadják meg: a varázslat Időtartamára megfosztják őt valamely érzelmétől, ürességet, semlegességet hagyva hátra benne. Gyakran teljesen megszüntetik a kijelölt érzelmet, máskor csak gátolják, hogy az áldozat egy adott célra irányíthassa azt. A varázslat Időtartamának lejártával a kioltott érzelem újból feltámad - ám a semlegesség periódusában történteket nem mindig lehet jóvá tenni.

Az Érzelemkioltó varázslatok hatására az áldozat viselkedése gyökeres változáson megy keresztül. Ha Játékos Karakter kerül Érzelemkioltó varázslat hatása alá, a KM tanácsokkal láthatja el, szükség esetén pedig meg is tilthat neki bizonyos cselekedeteket.

Düh kioltása

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 17
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: lásd leírást!
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat a dühöt és az agresszivitást szünteti meg. Hatása alatt senki sem követ el erőszakos cselekményt, csak akkor, ha védekeznie kell. A varázslat áldozata mindig a békés megoldást keresi, s másokat is igyekszik lebeszélni a fegyverek vagy az ártó mágia használatáról.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Szerelem elorzása

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: lásd leírást!
Mágiaellenállás: asztrális

E varázslat a leghevesebb szerelmet is megszüntetheti. Egyszerre csak egy személy ellen használható, így kölcsönös érzelmek esetén csak az egyik fél lesz közömbös a másik iránt. Az időlegesen kiábrándult fél csupán közönyt érez szerelmének korábbi tárgya iránt - a varázslat gyűlöletet, ártani vágyást nem gerjeszt. Az ellenben könnyen előfordulhat, hogy a kevéssé megértő másik fél - nem tudván mire vélni kedvese hirtelen pálfordulását - haragra lobban, sőt..

Az erősség 1E-vel való növeléséhez további 1 Mana-pontot kell feláldozni.

Önbecsülés eltiprása

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: lásd leírást!
Mágiaellenállás: asztrális

Ezen varázslat az áldozat önérzetének teljes megszűnését eredményezi. Alacsonyabb rendűnek képzeli magát mindenkinél, nem hajlandó önálló véleményt alkotni, döntéseket hozni. Harcban csak legvégső esetben vesz részt, mágiát csak állandó bátorítás és unszolás hatására használ. Saját életét szinte semmire sem becsüli, teljesen értéktelennek tartja.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Felelősségérzet megszűntetése

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 7
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: lásd leírást
Mágiaellenállás: asztrális

E varázs hatása alatt az áldozat csak magával törődik. Nyugodt szívvel cserben hagyja legjobb barátait is, nemes eszméi - ha voltak egyáltalán -, semmivé foszlanak, az önzés lesz cselekedeteinek egyetlen mozgatórugója.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.

Félelem elűzése

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 55
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 m sugarú kör
Időtartam: lásd leírást!
Mágiaellenállás: asztrális

E varázs nem csupán a természetfelettitől, az ismeretlentől való félelmet szűnteti meg - nem is ez a célja -: a minden emberben jelenlévő, az életben maradáshoz feltétlen szükséges természetes elővigyázatosságot is kioltja. Derűs, gátlástalan öngyilkosjelöltté alacsonyítja az áldozatot, aki nem veszi figyelembe a magas épületek tetejéről történő leugrás egészségkárosító hatásait, nem retten meg a torkának szegezett fegyvertől, így nem is hátrál meg egyik helyzetben sem. VÉ-je a negyedére csökken, s ha úgy tartja kedve, átgyalogol - legalábbis megpróbálja - a tűzön, vagy a kiszámíthatatlan sodrású hegyi patakon.

A varázslat erőssége 2 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető.



Érzelem átirányítás

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri (lásd még a leírásban)
Mágiaellenállás: Asztrális

Ez a varázslat amilyen egyszerű, olyan tökéletes. Ereje abban rejlik, hogy nem jár erőszakos beavatkozással az áldozat érzelemvilágába csupán apró módosításokat hajt végre ott. Kétségtelen, hogy a boszorkányok Asztrálmágiájának tetőfoka.

A varázslattal a boszorkány megváltoztathatja az áldozat egy adott érzelmének/indulatának célját. Az érzelem iránya (pozitív vagy negatív) nem fog változni, mértéke sem (hevessége), csak ezentúl a boszorkány iránt érzi. A menyasszonyát lángolva szerető vőlegény ezentúl a boszorkányt szereti lángolva; a királyához vakon hű lovag elvakultan hűséges marad, de már a boszorkányhoz. Persze, mivel nem mágia gerjeszti az érzelmet, az áldozat idővel felismerheti, hogy érzelme alaptalan - de ez nem szükségszerű.

A varázslat azonnali, egyszeri változtatást hajt végre, így esetében Időtartamról nem beszélhetünk. Az új állapot addig tart, míg az áldozat ki nem ábrándul, nem csalódik a boszorkányban. Ez bekövetkezhet percek, de akár évek múltán is, vagy esetleg soha sem.

A varázslat erőssége minden 4 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

ÉRZELEMKELTŐ VARÁZSLATOK

Az **Érzelemkeltő** varázslatok a Boszorkánymágia asztrális tudásanyagának másik jelentős fejezetét képezik. Hatásmechanizmusuk sokban emlékeztet az Érzelemkioltó varázslatokéra, ám egyszerre több áldozatra is lehetséges hatni velük - igaz, jóval rövidebb ideig.

"...E varázslatok addig nem létező érzelmeket, indulatokat ébresztenek az áldozatokban. Legaljasabb vonásuk az, hogy bár az Időtartam, ameddig valaki a tőle idegen érzelmet hordozza, rövid, olyan tettek végrehajtására sarkallnak, melyek visszafordíthatatlanul megváltoztatták életét, kényszerpályára terelik sorsát..."

Az Érzelemkeltő varázslatokkal a boszorkány egyszerre maximum saját Tapasztalati szintjével egyező számú személyre képes hatni. A varázslat létrejöttekor az áldozatok mindegyikének a boszorkány körüli 10 láb sugarú körön belül kell tartózkodnia, később természetesen eltávolodhatnak. Mindannyian jogosultak asztrális ME dobásra a varázslat E-je (teljes E-je, és nem átlagos erőssége!!) ellen, s közülük azok, akik sikerrel járnak, mentesülnek a varázslat hatása alól. A többiekben nyomban tanyát ver a sugallt érzelem. Azt, hogy a jelenlévők közül kiket kíván a varázslat hatása alá vonni, a boszorkány rámutatással (bal kezének mutatóujja) kell jelezze.

Gyanú

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 5
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 10 láb
Időtartam:
Mágiaellenállás: asztrális

Tudatalatti érzelmeket befolyásoló varázslat, mely azonban nagyon is tudatos formában ölt testet. Áldozatai bizalmatlanná válnak mindenkivel szemben, nem lesznek hajlandóak együttműködni még saját társaikkal sem - minden cselekedetükben ismeretlen fegyegetést vélnek felfedezni. (A KM le is írhatja, mi mindent látnak bele valamely - egyébként teljesen ártatlan - szituációba!)

Az erősség minden 1 pontnyi növeléséhez plusz 3 Mp szükséges.

Gyűlölet

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam:
Mágiaellenállás: asztrális

E varázs segítségével a boszorkány gyűlöletet kelthet áldozataiban egy adott személy iránt. A gyűlölet nagyon heves lesz: ha az áldozatok találkoznak a gyűlölt lénnyel, szó nélkül megtámadják, és addig harcolnak vele, míg el nem pusztítják, vagy ők maguk oda nem vesznek. Harc közben a Harc gyűlölettel módosítóit használják, azaz KÉ: +3 TÉ: +10 VÉ: -20 CÉ: -20.

A gyűlölet 1 óráig vagy a gyűlölt lény pusztulásáig tart, erőssége további 3 Mana-ponttal 1E-vel növelhető.

Irtózat

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 12
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam:
Mágiaellenállás: asztrális

E varázs áldozatai irtózatot, félelemmel vegyes iszonyatot éreznek egyes - a boszorkány által meghatározott - tárgyak vagy tárgytípusok iránt. Ha az irtózat tárgya az áldozat közelébe kerül, az legszívesebben elmenekülne előle (nem félelem, irtózat!), ha nem teheti, megzavarodik, nem képes koncentrálni, s így minden dobását -15-ös módosítóval teszi.

A varázslat erőssége minden további 2 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

Üldözési mánia

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 12
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam:
Mágiaellenállás: asztrális

E varázs áldozata meg van győződve arról, hogy mindenki az életére tör, sehol sem lehet biztonságban. Külön utakon jár, senkivel sem képes néhány óránál tovább együttműködni. A varázslat erőssége 2 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Rettegés

Típus: Asztrális
Mana-pont: 8
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam:
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat hatására a boszorkány láttán félelem járja át az áldozatok szívét, az iszonyat valósággal megbéklyózza tagjaikat. Lehetőségeikhez mérten a legsebesebben menekülnek, s ha sarokba szorulnak, a *Harc félelem hatása alatt* módosítóival támadhatnak csak a boszorkányra. Vagyis: KÉ: -15 TÉ: -10 VÉ: +5 CÉ: -20.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelése 4 Manapontba kerül.

ÁTKOK

"...Ki ne tudná, milyen veszedelmes a boszorkányok átka? Akire rámondatott, nem lel nyugodalmat, örökös szorongás, netán különös közöny gyötri. Jelleme eltorzul, társai elfordulnak tőle: magányos, elhagyott lesz - gyakorta egész hátralévő életében."

Átokvarázs

Típus: Asztrál
Mana-pont: 25
Erősség: 10
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: hallótávolság
Időtartam: 1 hónap (lásd még a leírásban!)
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átkok szórhatók a kiszemelt áldozatra. Ezek - sikertelen asztrális ME esetén - az érzelmeket sújtják, általánosító jelleggel. Azaz: a boszorkány átka vonatkozhat arra, hogy az áldozat egy megnevezett érzelmet többé ne érezzen, illetve arra, hogy minduntalan érezze, de nem valaki vagy valami irányában, hanem ál-

talánosan. Az állandó bánattól, az örökös világutálatig, a mindenfelé irányuló gyűlölködéstől a szerelem feledtetéséig sok mindent kívánhat a boszorkány, de az érzelemek befolyásolásán túl nincs hatalma az illető felett. Az átok alaphelyzetben egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az Időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 12 Mana-pont feláldozását követeli.

Ha a boszorkány a halálán van, Mana-pont feláldozása nélkül - vagy Mana-pontok hiányában - is elmondhat egy átkot. Maradék életerejét alakítja mágikus energiává, s csak ezután leheli ki lelkét. Az ilyen átok erőssége 66E: nem egy hónapig, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem oszlatják - így akár egy életre is megkeserítheti az áldozat mindennapjait.

Az Pszi Kyr metótudsának Asztrál Szem diszciplinájával nyomban felfedezhető, ha valakin átok ül, az átok természete azonban nem ismerhető ki egykönnyen.

Az Átokvarázs erőssége minden további 1 Mp feláldozásával 1E-vel növelhető..

Átokfejtés

Típus: Asztrál
Mana-pont: 10
Erősség: 1
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: egy személy vizsgálata
Mágiaellenállás: -

A varázslat más boszorkányok átkainak felfedésére, mibenlétük kiderítésére szolgál. Segítségével kifürkészhető az átkot szóró boszorkány neve, felbecsülhető hatalmának körülbelüli mértéke, s nyilvánvalóvá lesz az átok valódi természete is. Csak boszorkányok átkai fedhetők fel általa, a boszorkánymesterek átkairól semmit sem árul el. Alkalmazása hasznos lehet az Átokűzés varázslat előtt, hisz így a boszorkány megtudja, mivel is kell szembenéznie.

Átokűzés

Típus: Asztrál
Mana-pont: 2 + lásd a leírásban!
Erősség: 1
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

E varázs sokszor az egyetlen megoldás az átkok eltávolítására - jó kereseti lehetőség minden boszorkánynak. Annyi Mana-pontot kell használni, hogy erőssége meghaladja az átok erősségét. A varázslattal csak boszorkányok átkai távolíthatóak el, boszorkánymesterekéi nem.

A varázslat erőssége 2 Mp feláldozásával további 1E-vel növelhető.

Jellemtorzító átkok

A Jellemtorzító átkok a boszorkányok Asztrálmágiájának talán leghatékonyabb eszközei. Segítségükkel a boszorkány maradandó jellemtorzulást okozhat áldozatának, természetesen csak abban az esetben, ha az elvétette asztrális Mágiaellenállását a varázslat erőssége ellen. Nem egy köztiszteletben álló, becsületes ember züllött már el efféle, rajta kívül álló ok miatt. A Jellemtorzító Átkok minden esetben egyetlen áldozatra hatnak, akit a boszorkánynak a varázslást követő három körön belül meg kell érintenie. Minden ide tartozó varázslat egyetlen, jól körülhatárolható jellemhiba okozására alkalmas. A jellemhiba mágikus behatás következménye, s mint ilyen, torzulást okoz az áldozat Asztráltestén - ez annyit tesz, hogy a Pszi Kyr metódusának Asztrálszem nevű diszciplinájával azonnal felfedezhető. Az okozott jellemhiba maradandó, semmilyen természetes módon nem vetkezhető le. Két módon múlhat el: ha a boszorkány megszűnteti a varázslat hatását, illetve ha más varázshasznló destruálja a varázslatot.

Hazugság

Típus: Asztrál
Mana-pont:18
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat áldozata megrögzött hazudozóvá válik, minek következményeként a neki feltett kérdésekre - legyenek azok bármilyen természetűek - 25%-ban hazugsággal fog válaszolni. Tettét nem valamiféle logika indokolja, belső késztetést érez, hogy így tegyen. A hazugságok az áldozat képességeihez mérten a lehető legjobbak lesznek, hihetőségüknek kizárólag az áldozat intelligenciája szab határt.

A varázslat erősségének növeléséhez 1 Mana-pont szükséges.

Csalás

Típus: Asztrál
Mana-pont: 4
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkány ezzel a varázslattal a legbecsületesebb embert is megrögzött csalóvá teheti. Olyanná, aki szüntelen belső kényszert érez az efféle tisztességtelen viselkedésre, aki minden lehetőséget megragad a csalásra, legyen az szerencsejáték, erőpróba vagy gyorsasági, ügyességi verseny. Még a legtehetségtelenebb csalók is minduntalan újabb és újabb kísérletet tesznek, tekintet nélkül arra, hogy addig soha nem jártak sikerrel.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelésére 2 Mana-pontot kell áldoznia a boszorkánynak.

Lopás

Típus: Asztrál
Mana-pont: 8
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat megrögzött tolvajt csinál a legnemesebb lovagból vagy a legbecsületesebb papból is. Az áldozat a legkülönfélébb helyeken kezd lopni: a városi tömegben, fogadókban, árusoknál; célja nem a pénzszerzés: belső kényszer hajtja. Mivel a megfelelő előképzettsége hiányzik - csak lelkesedése töretlen -, valószínűleg lépten-nyomon tetten érik. Ez sem lohasztja le azonban vállalkozó kedvét, unos-untalan újra próbálkozik.

A varázslat erősségének 1E-vel való növelésére 4 Mana-pontot kell áldozni.

Tiszteletlenség

Típus: Asztrál
Mana-pont: 10
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat áldozata - bármily tisztelettudó volt is annakelőtte - tiszteletlenné lesz. Minnél inkább tiszteletet ébresztő emberekkel hozza össze a sors, annál pimaszabbul viselkedik. Gúnyolja az időseket, kineveti az ügyetleneket, káromolja a bölcseket, az égieket. Olykor még tettlegességre is vetemedik - egyedül saját testi épségének megőrzése érdekében fúj visszavonulót. A varázslat 3 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.



Szószátyárság

Típus: Asztrál
Mana-pont: 8
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat áldozata szünet nélkül fecseg. Ha nincs mondanivalója, kiagyal egy - nagy valószínűséggel senkit sem érdeklő - témát, s be nem áll a szája. Társaságának nincs egy nyugodt perce tőle - egy csendes helyváltoztatást igénylő rajtaütésre elvinni pedig kész öngyilkosság. A varázslat erősítése 2 Mp-ért 1 E-vel lehetséges.

Gyilkos hajlam

Típus: Asztrál
Mana-pont: 35
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

Az áldozat értékrendje megváltozik, semmire sem becsüli az emberi életet. A legkisebb sértés hallatán fegyvert ránt, semmilyen - vélt vagy valós - inzultust nem hagy megtorlatlanul. Ha nincs fegyvere, kézzel, foggal, ököllel, karmokkal fog harcolni, s ha teheti, öl.

Az erősség növelésére 10 Mana-pontot kell áldozni.

Öngyilkos hajlam

Típus: Asztrál
Mana-pont: 50
Erősség: 8
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat az áldozat lelkét sebzi meg, ott borít fel több év alatt kialakult egyensúlyokat. Az illető magába roskad, életkedve és önbizalma elillan: a legkisebb kudarcélmény is öngyilkosságra sarkallja. Így menekülne a számára kiszabott sors és az ismeretlen jövő elől. Az öngyilkosság bármely módozatát választhatja, s ha a kísérlet nem volt sikeres, újra próbálkozik, mindhalálig.

A varázslat erőssége 8 Mana-pont segítségével növelhető meg 1E-vel.

Iszákosság

Típus: Asztrál
Mana-pont: 12
Erősség: 7
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat áldozata - még ha addig egy kortyot sem öntött is le a torkán - ettől kezdve megrögzött iszákosként viselkedik. Minden alkalmat megragad az ivásra és nem ismer mértéket. Ha nem távolítják el erőszakkal a hordó avagy korsó közeléből, addig vedel, míg le nem fordul a székről - s ki tudja, ezalatt miféle meggondolatlanságokra ragadtatja magát. Nincs számára csábítóbb cél egy borospince becserkészésénél, s ha nem adódik alkalma az ivásra, nem nyugszik, míg nem teremt magának. Nem válogat az italok között, profi az ivászatban: nem az ízért, a hatásért iszik.

A varázslat erőssége 3 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

MENTÁLMÁGIA

A **Mentálmágia** a tudatra, az akaratra, a mentálra, mint a gondolkodás központjára gyakorolt mágikus befolyást jelenti. Ennek egyenes következménye, hogy - kevés számú kivételtől eltekintve - kizárólag értelmes lényekre alkalmazható, állatokra semmiképpen sem. Állatokra csak a Mentálmágia azon varázslatai hatnak, melyek az érzékelésüket, vagy a mozgásukat befolyásolják, illetve zavarják.

A Mentálmágia nem kifejezett erőssége a boszorkánynak, bár számtalan efféle varázslatot ismer. Ezeket azonban az Asztrál varázslatokhoz képest jóval kisebb erősséggel képes használni - melynek egyenes következményeként általában csak nála alacsonyabb Tapasztalati szintűek ellen alklalmazhatja őket sikeresen.

Láthatatlanság

Típus: Mentál
Mana-pont: 5
Erősség: 2
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: látótávolság
Időtartam: k6 óra
Mágiaellenállás: mentális

A láthatatlanságot okozó mágiaformák széles tárházának egyik legkülönösebb változata ez a varázslat - egyfajta mentális pajzs. A boszorkány valójában mindvégig látható marad, pusztán a varázslat hatása alatt állók érzékeléséből tűnik el. Akik a boszorkány felé pillantanak, mentális Mágiaellenállást dobhatnak, s ha ez sikeres, továbbra is látni fogják a boszorkányt. Ha a dobás sikertelen, akkor jelenlétéről - látás útján - tudomást sem szereznek, számukra a boszorkány az Időtartam végéig láthatatlan. Ha a hatásnak már áldozatul esett szemlélő figyelmét valaki felhívja, s megmutatja, hol tartózkodik a boszorkány, az áldozat újabb ME-t dobhat, melynek sikere esetén felszabadul a hatás alól. Ám ha ekkor is elvéti ME-jét, többé nincs lehetősége újra próbálkozni. A varázslat alaperőssége a boszorkány Tapasztalati szintjének számával egyenlő, s maximálisan k6 órán át tartható fenn. Fenntartása folyamatos, enyhe koncentrációt igényel, így a láthatatlanság a dinamikus pszi-pajzsokhoz hasonlóan nyomban megszűnik, mihelyt a boszorkány elveszíti gondolatainak tudatosságát.

Mindazok, aki a boszorkányt nem szabad szemmel nézik, hanem tükörben, vagy bármely tükröződő felületen, látni fogják, még ha áldozatul estek is a varázslatnak. A Láthatatlanság állatok ellen is alkalmazható, bár azok - kifinomult hallásuknak, szaglásuknak hála - rendszerint tovább érzékelik a boszorkány jelenlétét.

A varázslat erőssége minden további Mana-ponttal 2E-vel erősíthető.

Láthatatlanság felfedezése

Típus: Mentál
Mana-pont: 8
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Időtartam: 12 perc
Mágiaellenállás: mentális

E varázslat a láthatatlan személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté az illető helyét. Feltétel tehát, hogy a varázslat alkalmazója sejtse a célpont jelenlétét, különben eszébe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasható, s a varázshasználó voltaképp ezt az információt vetíti elméjében a láthatatlan lény helyére. A láthatatlanság ezúton történő leleplezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha a láthatatlan lény megdobja mentális Mágiaellenállását, továbbra is láthatatlan marad. Avagy, ha ismeri a varázlsatot, és erősen koncentrálva más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtévesztheti őt. Más helyen tűntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez sikeres Intelligencia- és Akaraterőpróbát is kell dobnia, különben az álca nem sikerül kellően valósághűre, s a varázslat használója nyomban leleplezi a fortélyt.

A varázslat 12 percig hat, erőssége 1 Mana-ponttal növelhető 1E-vel.

Észlelhetetlenség

Típus: Mentál
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: látótávolság
Időtartam: k6 óra
Mágiaellenállás: mentális

A Láthatatlanság továbbfejlesztett formája. A látótávolságban tartózkodó összes teremtmény köteles mentális Mágiaellenállást dobni a varázslat erőssége ellen. Akik sikerrel jártak, nem kerülnek a hatása alá. A többiek elméjében a varázslat nem csak a boszorkány vizuális képét, de az általa - vagy a vele érintkezésbe került objektumok által - keltett hangokat is semlegesíti. Értsd: léptek nesze, ruhasuhogás, padlódeszkák nyikorgása. Minden szag, valamint a mentális és asztrális kisugárzás is elnyelődik, azaz a boszorkányt csak az fedezheti fel, aki megérinti. A varázslat k6 óráig tartható fenn.

Mindazok, aki a boszorkányt nem szabad szemmel nézik, hanem tükörben vagy bármely tükröződő felületen, látni fogják, még ha áldozatul estek is a varázslatnak. Az Észlelhetetlenség állatok ellen szintén alkalmazható - mégpedig döbbenetes hatékonysággal.

A varázslat erőssége minden további 3 Mp elhasználásával 1E-vel növelhető.

Akaratrablás

Típus: Mentál
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 3 láb
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: mentális

A boszorkány egyszerre csak egy lényre mondhatja a varázslatot. Az áldozat, ha Mágiaellenállása sikertelen, elveszti határozottságát és kezdeményező készségét. Önálló döntések meghozatalára képtelenné válik, harci helyzetben azonban védekezik és támad - bár minden dobására -15-je van. Ha éppen nem akad tennivalója, szinte mozdulatlanul, maga elé meredve áll az Időtartam lejártáig. A varázslat hatótávolsága 3 láb, Időtartama a boszorkány Tapasztalati szintjének megfelelő számú kör.

Az erősség 1E-vel való növelése további 5 Mana-pont befektetését igényli.

Tudatrablás

Típus: Mentál
Mana-pont: 30
Erősség: 8
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 3 láb
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: mentális

A varázslat egyszerre csak egy lényre hat. Megfosztja őt a tudatos gondolkodás adományától, kiszámíthatatlanná, ösztök vezérelte állattá teszi. Foggal-körömmel harcol, nem beszél és nem használ mágiát. Táplálkozik, iszik, alszik, de nem a társadalmi megszokások és az illem szabályozta módon. Nem tűr meg magán ruhát és felszerelési tárgyakat; az egyszerű parancsoknak alkalmasint engedelmeskedik, bár egy igénél és igekötőnél összetettebb kifejezéseket nemigen ért meg. A varázslat Időtartama a boszorkány és az áldozat szintkülönbségének függvénye. Ha a boszorkány a magasabb Tapasztalati szintű, akkor annyi óra, amennyi a szintkülönbség; ha a TSZ-ek azonosak vagy az áldozat a magasabb szintű, az Időtartam mindössze 1 perc (6 kör).

A varázslat erőssége minden további 5 Mana-pontért 1E-vel növelhető.

Bódulat

Típus: Mentál
Mana-pont: 5
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: mentális

Ez a varázslat a tudat elnyomását, kábítását teszi lehetővé. Egyszerre csak egy áldozatra mondható, annak is joga van mentális Mágiaellenállást dobni a varázslat erőssége (E) ellen. Ha a dobás sikeres, a varázslatnak semmilyen hatása sem lesz rá; ha sikertelen, bódulat uralkodik el rajta. Az első körben Kezdeményező Értéke csökken 15-tel, a másodikban már összes harci értéke (TÉ, VÉ, CÉ) további 10 ponttal, a harmadikban pedig még 10-zel. A negyediktől a hatodik körig az állapot állandósul. A boszorkány nem állhat 10 lábnél meszszebb az áldozattól, s bal keze mutatóujjával rá kell mutatnia. A varázslat első három körében folyamatosan koncentrálnia kell.

További 2 Mp feláldozásával 1 körrel növelhető az Időtartam állandósult szakasza, vagy 1E-vel a varázslat erőssége.

Parancs

Típus: Mentál
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: mentális

A boszorkány egyszavas - legfeljebb egy ige és igekötő kombinációjából álló - parancsot adhat ki, egyetlen lénynek. A kiszemelt áldozat, ha elvéti mentális Mágiaellenállását, 1 körig legjobb tudása szerint köteles engedelmeskedni a parancsnak. További feltétel, hogy értenie kell a nyelvet, melyen a parancs elhangzott, s ekkor maximum 10 lábra tarózkodhat a boszorkánytól. Ha öngyilkosságra vagy azzal egyenértékű cselekedetre kap utasítást, joga van Akaraterőpróbát dobni, melynek sikere esetén azonnal felszabadul a varázslat hatása alól. Ha a próbát elvéti, végrehajtja a végzetes tettet.

A varázslat erőssége 1 Mana-pont hozzáadásával növelhető 1E-vel.

Sugallat

Típus: Mentál
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: látó távolság
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: mentális

A Parancs varázslat kifinomultabb formája. Elegendő, ha a boszorkány csak koncentrál a végrehajtandó feladatra - az

telepatikusan jut el a kiszemelt áldozathoz. Az illető természetesen dobhat mentális Mágiaellenállást a varázslat erőssége ellen; hatás csak sikertelenség esetén éri. A sugallt kívánság még ekkor sem lehet gyökeresen ellentétes az áldozat akaratával, de - mivel az óhajhoz magyarázat járulhat - némi indoklással majd' minden kérés elfogadhatóvá lesz. Az öngyilkosság és a több éve ismert barátok, rokonok megtámadása mindenképpen kivételt képez. Ámbár ha az áldozat egyidejűleg Gyilkos hajlam vagy Öngyilkos hajlam varázslat hatása alatt áll, még ez is elképzelhető. A varázslat végrehajtásához a boszorkánynak elég látnia kiszemelt áldozatát, s a varázslat addig tart, míg az végre nem hajtotta a sugalmazott feladatot.

Az erősség további 2 Mana-pont befektetésével 1E-vel növelhető.

Kínokozás

Típus: Mentál
Mana-pont: 20
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 5 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: mentális

Az egyik legkegyetlenebb mentális varázslat, ami az érzékközpont stimulálásával okoz valós fizikai kínokat. A boszorkány egyetlen lényre hathat ezzel a varázslattal, s az áldozat, ha mentális Mágiaellenállása sikertelen volt, elveszti Fp-i felét. (A pillanatnyi és nem a maximális Fp-k felét!) A hatás szörnyű kínokkal jár, s egy körig tart; az áldozat általában térdre rogy, s a halántékára szorítja mindkét tenyerét. Mást nem cselekedhet: nem harcolhat, varázsolhat, nem alaklamazhat pszi diszciplinákat. A hatótávolság 5 láb, az így elveszett Fp-k az egyéb módon elveszett Fp-k módjára gyógyulnak.

A varázslat erősségét 6 Mana-pontért 1 E-vel lehet fokozni.

Nyelvbéklyó

Típus: Mentál
Mana-pont: 8
Erősség: 20
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: lásd leírás
Mágiaellenállás: Mentális

Ezt a varázslatot boszorkányok és boszorkánymesterek egyaránt használhatják, de mivel Shadonból származik - a kíméletlen üldöztetés ellenére, rejtett szövetségekben élő varázshasználók, hogy titkaikat nagyobb biztonságban tudhassák - és másutt nem terjedt el, Játékos Karakter csak akkor tanulhatja, ha ezt élettörténete indokolja (vagy, ha valamiképp megszerzi magának).

A béklyó egy szóra, kifejezésre vagy névre alkalmazható, megköti a varázslat alanyának nyelvét, így az nem képes kimondani az érintett szót. Nem csak kimondani nem tudja, gondolataiban sem képes megfogni azt, leírására is képtelen. Többszöri alkalmazásával egész szótár béklyózható le egyazon alany tudatában.

Amennyiben az áldozat belegyezik, a varázslat időtartama maradandó, csak a béklyót kötő személy tudja feloldani; ha a varázslat áldozata akarata ellenére történik, időtartama egy hét.

A béklyó erőssége minden további 1 Mana-pont befektetésével 3 E-vel növelhető.

LÉLEKVARÁZS

A **lélek** egészére ható varázslatok tartoznak ebbe a csoportba. Összetett mágikus hatások: mind mentálisan, mind asztrálisan hatnak. Ha olyan teremtmény esik efféle mágia áldozatául, akinek vagy Asztrál-, vagy Mentálteste hiányzik, arra csak létező testén át hat a varázslat. Lélekvarázs démonok ellen nem alkalmazható, hiszen köztudott, hogy ők nem bírnak lélekkel.

Ámokfutás

Típus: Lélek
Mana-pont: 50
Erősség: 15
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 3 láb
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

Az egyik legkíméletlenebb lélekölő varázslat. Egy lényre mondható, aki mind asztrális, mind mentális Mágiaellenállásra jogosult a varázslat erőssége ellen. Ha bármelyik sikeres, a hatás elmarad - ha azonban mindkétszer kudarcot vall, menekülni kezd valamely, csak a képzeletében létező borzalom elől. A rettenet tárgya esetenként nem is szörny: lehet természeti karasztrófa, elszabadult mágikus energia, de akár a gyermekkori nevelőnő is. Az áldozat a végkimerülésig rohan, s hacsak időközben nem tér vissza a józan esze, belehal a kimerültségbe. Két óránként újabb és újabb Mágiaellenállást dobhat, melynek sikere esetén nyomban magához tér.

A folyamatos futással járó menekülést annyi órán át bírja, amennyi az Állóképessége - az Állóképesség óránként eggyel csökken -, majd összeesik és meghal. A futást a tudatalatti diktálja - senki ne gondolja, hogy ilyen teljesítményre épp elmével is képes! Természetesen a Futás képzettség birtoklása jelentősen megnyújthatja az Időtartamot.

A varázslat erősségét 8 Mana-pont segítségével lehet 1E-vel növelni.

Éberség

Típus: Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 48 óra
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A varázslat segítségével a boszorkány - vagy az, akit megérint - alvás nélkül is sokáig friss és kipihent marad. 48 órán át maradhat folyamatosan éber, s ha ennek leteltével újra a varázslathoz folyamodik, újabb 48 órát kap. Ilyenkor azonban már megnő a kivitelezéshez szükséges Mana-pontok száma: minden ismétlés 16 Mp-vel kerül többe az előzőnél. Ha a boszorkány legalább 12 órás alvással megszakítja az Éberséget, teljesen kipiheni magát, s a varázslat újból csak 8 Mana-pontot fog igényelni tőle.

Álmatlanság

Típus: Lélek
Mana-pont: 3
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 nap
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A boszorkány ezzel a varázslattal tönkreteheti kiszemelt áldozata pihenését, lehetetlenné téve számára az alvást, a szervezet nyugalmát, regenerációját. A varázs egyszeri felhasználása egy éjszakai ébrenlétet eredményez - amennyiben mind az asztrális, mind a mentális Mágiaellenállás sikertelen volt. Az áldozat hiába próbál aludni - akár gyógynövények segítségével is -: legfeljebb mágia hatására hajthatja álomra fejét.

Egy alvás nélkül töltött nap után a kéz enyhén remegni kezd, a szem egyre nehezebben fókuszál, a fej enyhén lüktet, a sebek lassabban gyógyulnak. Ez annyit tesz, hogy az áldozat az első álmatlan éjszaka után -5-tel, a második után -10-zel, a harmadik után -15-tel cselekszik mindent. Ha a helyzet odáig fajul, hogy a nyolcadik éjszakán sem képes aludni, kómába esik és összeroskad. Kómában 4k6 nap elteltével Állóképesség-próbát kell dobnia; ha sikeres, magához tér, ha nem, csak még egyszer ennyi idő elteltével próbálkozhat ismét.

A varázslat erősségét 4 Mana-pont segítségével lehet növelni.

Álomvarázs

Típus: Lélek
Mana-pont: 18
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 m sugarú kör
Időtartam: 15 perc + speciális
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A boszorkány ezzel az eszközzel humanoidokat szenderíthet természetes álomba. A varázslat nem igényli a jelek levegőbe rajzolását, igéit elegendő halkan elsuttogni. Az elaltatni *kívánt lények* nem lehetnek messzebb 10 lábnál, s a boszorkánynak sorban egymás után mindegyikükre rá kell böknie bal keze mutatóujjával. A kiszemelt áldozatok jogosultak mind asztrális, mind mentális ME-re, bármelyik sikere megóvja őket a varázslat hatásától.

Az elaltatott áldozatok az első 15 percben nem éreszthetők fel, de a fertályóra elteltével akár egy hangos mondat vagy egy pohárnyi víz is megteszi a magáét. A varázslattal egy, a boszorkány Tapasztalati szintjének számával egyező szintű lény altatható el, de lehetségesek bizonyos kombinációk. Például: egy 3. szintű boszorkány három 1. szintű, netán egy 2. és egy 1. szintű lényt ringathat álomba. Több személy jelenléte esetén a varázslat erőssége nem oszlik meg az áldozatok között, hanem mindükre a teljes erősség hat.

További Mana-pontok feláldozásával az áldozatok száma nem, csak a varázslat erőssége növelhető. 1 E növeléshez 4 Mana-pontra van szükség.

ÁLOMELLENŐRZŐ VARÁZSLATOK

"...Az efféle varázslatokkal a boszorkány saját, vagy áldozatai álmait befolyásolhatja. A varázslatok nem altatják el az áldozatot, pusztán befészkelik magukat lelkébe, s meghatározzák, hogy a következő alváskor miként, miről álmodjon. Annak bekövetkeztéig lappanganak, s csak akkor kezdenek hatni, mikor az áldozat álomra hajtja fejét..."

Abban az esetben, ha a varázslat létrejöttekor az áldozat éppen alszik, a hatás természetesen azonnal érvényesül. Kár tagadni, a boszorkányok gyakran nem nyugszanak bele a fenti megkötésekbe, ezért előbb Álomvarázst bocsátanak a kiszemelt áldozatra. Ez azért is célszerű, mert az alvó elméjét legfeljebb statikus pszi-pajzsok óvhatják, dinamikusak semmiképp sem - hiszen nincs tudatánál.

Jósálom

Típus: Lélek
Mana-pont: 10
Erősség: 10
Varázslás ideje: 30 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 6 óra
Mágiaellenállás: csak tudatalatti asztrál TME

A Jósálom varázslatot a boszorkány csak saját magára alkalmazhatja. Segítségével kijelölheti álmának témáját, miáltal annak kapcsán új összefüggésekre, kapcsolatokra, vagy figyelmen kívül hagyott eseményekre bukkanhat. Lehetővé teszi az áttekintést igénylő rejtvények megoldásának kikövetkeztetését is. Remek eszköz a KM kezében ahhoz, hogy a boszorkányon keresztül a kalandozók tudomására hozzon elfeledett tényeket, esetleg új, fontos ismereteket közöljön. Az álom 6 órán át tart, s ébredés után a boszorkány minden részletre kiválóan emlékszik.

Rémálom

Típus: Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: látótávolság
Időtartam: 6 óra
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A boszorkány előre meghatározhatja a kiszemelt áldozat álmait - borzalmakat regélhet el, melyek szenvedő alanya mindig az áldozat. A varázslat csak akkor hat, ha az illető elvéti mind asztrális, mind mentális Mágiaellenállását. A varázslat legaljasabb vonása, hogy nem hagyja meg a rémálmok előli menekülés utolsó lehetőségét sem: az ébredést. Az áldozat 6 órán át alszik, s külső segítséggel sem képes felébredni. Ám a várva várt ébredés sem hoz vigaszt: az áldozat nem hogy nem pihente ki magát, de még az éjszaka emlékei is kísértik. Minden cselekvésére -25-ös módosítót kap, sebei nem gyógyulnak, Pszi- és Mana-pontjai nem térnek vissza, egészen az első pihentető alvásig.

Az erősség növelése további 7 Mana-pontba kerül.

Igazálom

Típus: Lélek
Mana-pont: 62
Erősség: 22
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: látótávolság
Időtartam: 6 óra
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

Az Igazálom sokban hasonlít a Rémálom varázslatra; a lényeges eltérés az, hogy az Igazálom hatásai az áldozatok számára valóságosak. Ha mindkét Mágiaellenállásuk sikertelen volt, kétségtelen valóságnak fogadják el az álom realitását. Valóságos kalandok játszódhatnak le az álomban, ahol az áldozatok kísérői, segítői is megjelenhetnek. Az álom történéseit a boszorkány nem határozhatja meg részletről részletre, hiszen a szereplők cselekedetei nagyban befolyásolják az eseményeket. Igazi művészet az efféle álomból élve kikerülni, csak a legtapasztaltabb kalandozók büszkélkedhetnek ilyesmivel. Az Igazálom olyan, akár maga a játék: külön kis kaland - játék a játékban.

A varázslat maximum 6 lényre mondható, s ők mind a boszorkány látókörében kell tartózkodjanak a varázslat létrejöttekor. A hat órás Időtartam vége előtt nem ébreszthetők fel - legfeljebb mágiával. Az Időtartam lejártával az áldozatok egyszerre ébrednek - már aki túlélte...

A varázslat erőssége 7 Mana-pontonként 1E-vel fokozható; a létszám és az Időtartam nem változtatható meg.

Tömegbefolyásoló varázslatok

A **Tömegbefolyásoló** varázslatokat alcsony Tapasztalati *szintű*, de nagyszámú ellenfél, legyőzésére használják a boszorkányok. Az ide tartozó varázslatok közös vonása, hogy erősségük alacsony, de egyidejűleg akár egész tömegekre is hathatnak. Efféle varázslattal soha nem lehet bofolyásolni a kiemelkedett, magas Tapasztalati szintű ellenfelet, de hatékonyan alkalmazható szolgái, katonái, netán kísérői ellen. A Tömegbefolyásoló varázslatokat a boszorkány nem képes erősíteni, ellenben Tapasztalati szintjének emelkedésével erősségük önmagától nő.

Rettegés szava

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 35
Erősség: 20 + Tapasztalati szint
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: aki hallja (lásd a leírásban!)
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: asztrális

A Rettegés varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában azzal megegyezik. de ebben az esetben a boszorkánynak csak egyetlen szót kell hangosan kiejtenie, s aki látja, a Rettegés varázslatban leírt hatás alá kerül.

A varázslat nem erősíthető.

Kín szava

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 50
Erősség: 20 + Tapasztalati szint
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: aki hallja (lásd a leírásban!)
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: mentális

A Kínokozás varázslat tömegbefolyásoló változata; hatásában azzal megegyezik. A boszorkánynak elég egy szót hangosan kimondania, s aki ezt hallja, elveszti Fp-inek 75%-át. (A pillanatnyi, és nem a maximális Fpinek 75%-át) Az agónia három körön át tart, s addig az áldozatok semmilyen cselekvésre nem képesek, ha csak nem dobnak sikeres Akaraterőpróbát.

Szexuálmágia

A **boszorkányok** mágikus fegyvertárának nélkülözhetetlen eleme a szexuálmágia, amelyet jellegéből adódóan is rengeteg misztikus történet övez, és az így nyert hatalom maga is meglehetősen felfoghatatlan az átlagos ynevi kalandozó számára. Titkos, titokzatos tudás ez, amely hatalmat ad használóinak a férfiak felett: a hős kalandozóból egy pillanat alatt kezes bábot farag e mágiaforma avatott mestere. Különösen veszedelmes fegyver ez a hozzáértő kezében, hiszen rengeteg módot ad neki arra, hogy áldozatával szimpatikus viszonyban lévő dolgokhoz jusson. Számos különböző iskolára osztható, s elmondható, hogy noha az ily módon elért hatások az egész kontinensen megegyeznek, a módszerek, stílusok boszorkányszektánként változnak.

Nagyon fontos része ez a boszorkányok praktikáinak, hiszen általa nem csupán a férfiak felett nyerhetnek hatalmat, hanem Mana-pont nyerési módozat is egyben. A *Mágikus ölelés* nevű varázslat segítségével Mp-tal tölthetik fel az elméjüket, amely egyedülálló módozat a mágiahasználók között.

A Szexuálmágia több kisebb mágiacsoport együttes elnevezése. Ide tartoznak a különböző bűverejű pillantásoktól kezdve, az érintéseken nyugvó mágiaformákon át a szeretkezés kifinomult módozatain alapuló varázslatok is.

Vannak, akik - nem is ok nélkül - ide sorolják a különböző asztrális befolyásolásokon alapuló varázslatokat, ám ezek nem minden esetben zárhatók a Szexuálmágia korlátai közé.

A fenti megkötésekkel a Szexuálmágia három nagyobb csoportba osztható. A Bájolásokra, a Csókmágiára és az Ölelés mágiájára. Ezek bizonyos pontokon fedik egymást, más esetekben azonban egészen ellenkező hatásokkal bírnak. Az ebbe a három csoportba tartozó varázslatok a mágia belső törvényszerűségeinek engedelmeskedve csak akkor érvényesülnek, ha egy másik, a Szexuálmágiához tartozó varázslat sincs érvényben.

Bájolások

A **Bájolások** csupán egyszerűbb mágikus praktikák, az esetek többségében nem járnak konkrét káros hatással, ám abban megegyeznek, hogy miként a Szexuálmágia többi része, ezek is csupán az ellenkező neműekre vannak hatással. Erősítésük könnyű, de jórészt csakis arra szolgálnak, hogy előkészítsék a terepet valamely hatékonyabb varázslatnak. Nagyon fontos követelmény ezekkel a varázslatokkal szemben, hogy a mágia alanya és a boszorkány egymásra nézzenek az aktiválás pillanatában. Ellenkező esetben a varázslat hatástalan, s a felhasznált Mana-pontok elvésznek. A Bájolásokra is vonatkozik, hogy amennyiben a mágia alanya a boszorkánnyal azonos fajú férfi, a varázslat erősítését a boszorkány szépségének 15 fölötti része is növeli, mégpedig pontonként 4 E-vel.

Őrjítő pillantás

Típus: Bájolás
Mana-pont: 5
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb átmérőjű kör
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: Asztrális

Egyszerű, ám annál hatékonyabb mágia ez. Ha az áldozat elvéti a mágiaellenállását, menthetetlenül felfigyel a boszorkányra, jóllehet az immár egészen mással foglalkozik, s csupán egy pillanatra kapta el áldozata tekintetét. A varázslat alanya ezután egyfajta kíváncsisággal vegyes csodálattal fog a boszorkányra tekinteni, s ha nem túl félénk és gátlásos, előbb-utóbb ő maga fogja kezdeményezni a kapcsolatkeresést, aminek a nő feltehetően nem gördít majd akadályt az útjába. A mágia 1 Mp-ként 1 E-vel erősíthető.

Csábítás

Típus: Bájolás
Mana-pont: 12
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: Asztrális

Sokban hasonlít az Őrjítő pillantás nevű varázslatra, ám ez még azokra a férfiakra is hatással van, akik máskülönben rendkívül visszahúzódóak női társaságban. Ha elvétik AME-jüket, az időtartam alatt heves udvarlásba kezdenek az adott hölgynek, azok a férfiak pedig, akik különben is vonzódnak a másik nemhez szinte megőrülnek, hogy a nő kedvére tegyenek. Nem is annyira a szerelem teszi ezt velük, sokkal inkább a nő iránti vágyuk. A mágia 3 Mp-nként 2 E-vel erősíthető.

Fontos szerepet kapnak a Bájolások között a különféle érintések. Ezeknél nem csak a szemek, de a két test fizikai kapcsolata is szükséges. Ha bármelyik is hiányzik, a varázslat nem jön létre, s a felhasznált Mana-pontok is elvesznek. Ám a boszorkányok csak igen ritkán követnek el ilyen baklövéseket. Amennyiben a mágiahasználó ki tudja provokálni, hogy áldozata érintse meg őt, abban az esetben a varázslat erősítéséhez +5 E járul.

Védelem

Típus: Bájolás
Mana-pont: 15
Erősség: 9
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 5 perc/szint
Mágiaellenállás: Mentális

Egyike azon boszorkányvarázslatoknak, amelyek csakis akkor fejtik ki hatásukat, amennyiben bizonyos feltételek teljesülnek. Talán ez az oka annak is, hogy maga a boszorkány sem szerez tudomást varázslata sikeréről, mindaddig, míg annak aktiválódnia nem kell. Így előfordulhat, hogy akár több nap is eltelhet a varázslás és a hatás megjelenése között. A mágia csakis akkor enyészik el, ha létrejön, illetve az áldozat nem kerül 1 mérföldnél távolabb a boszorkánytól.

E varázslat ugyanis akkor nyújt csupán védelmet a boszorkány ellen, amikor az általa megérintett férfi rendes körülmények között a nő ellen fordulna. A hirtelen pofonra emelkedő kéz lehanyatlik, a boszorkányt nem kötözik meg, hanem kap egy utolsó esélyt és elzavarják, a gyilkos szándék egyszerű ordítássá és fenyegetőzéssé fajul, stb.

A varázslatot alkalmazó nő ilyenkor tudja mi a teendője, hiszen csupán az időtartam lejártáig lesznek iránta ilyen érzéssel, utána ismét eredeti terveiket akarják majd az elbájoltak véghezvinni. A varázslat erősítése 3 Mp-nként 1 E-vel történik.

Fürkészés

Típus: Bájolás
Mana-pont: 8
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 kör
Mágiaellenállás: Mentális

Nagyon ravasz fogása ez a boszorkányoknak, hiszen általa megtudhatják, hogy a kiszemelt áldozat milyen női esz-

ménységért rajong. Ha a férfi elvéti a Mágiaellenállását, feltárul az alkalmazó előtt az a nőideál, amely legközelebb van a férfi szívéhez. Nemcsak a külső erényekről szerez ily módon tudomást, de a képzeletbeli nő belső tulajdonságairól is hozzávetőlegesen teljes képet alkothat, arról nem beszélve, hogy amennyiben áldozata legalább 3-mal elvétette az MME-t, képet kaphat az illető szexuális szokásairól, vágyairól is. A varázslat erősítése 3 Mp-nként 2 E-vel történik.

Álmok asszonya

Típus: Bájolás
Mana-pont: 16
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

A Fürkészés nevű varázslat kiegészítő praktikája ez, amely segítségével a boszorkány nagyjából idomulhat áldozata ideáljához. A változások csupán időlegesek, ezért kell az adott idő alatt tőrbecsalni a kiszemelt férfit. Amíg a mágia tart, a boszorkány elérheti, hogy testén kisebb változások történjenek. Ilyenek lehetnek a kisebb vagy nagyobb mell, a láb formájának, ívének megváltozása, illetve a szem, a haj, a száj színének cseréje. Ez utóbbiakat különféle női praktikákkal természetesen mágia nélkül is megoldhatja. A mágia mindenben segít az előzőleg feltérképezett vágyak kiszolgálásában. Ha kell a hang magassága vagy a mozgás is megváltozhat. 5 Mp befektetésével a határidő újabb 20 perccel kitolható.

Bénítás

Típus: Bájolás
Mana-pont: 2
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: speciális ill. 1 szegmens
Mágiaellenállás: Mentális

Végső kétségbeesésükben fordulnak ehhez a varázslathoz a boszorkányok, rendszerint felhasználva vele összes manatartalékukat, kizárólag a minél gyorsabb mana-kinyerést elősegítve ezzel. Ez a varázslat az egyetlen kivétel a Szexuálmágián belül, amelyik egy másikkal együttesen is kifejti hatását. Pontosabban csakis azzal együtt, hiszen máskülönben mindösszesen egyetlen szegmensig hat. Ha boszorkányoknak nincs idejük különféle trükkökkel becserkészni áldozatukat és sürgősen Mp-ra van szükségük, akkor fordulnak ehhez a varázslathoz. Érintésük nyomán ugyanis megbénul a férfi, és nem képes ellenkezni, míg a boszorkány a Mágikus ölelés szertartását végre nem hajtja rajta. Ha ez utóbbi nem következik be, a bénítás egyetlen szegmensen belül szertefoszlik, s a boszorkány leleplezōdik.

Azok a férfiak, akik ilyen durva módon kerülnek a Szexuálmágia hatása alá a későbbiekben éppen emiatt nagyobb védelmet fognak élvezni. Minden, az elkövetkező héten feléjük irányuló, a Szexuálmágia körébe tartozó varázslattal szemben +5 járul majd a ME-jükhöz.

A varázslat erősítése 1 Mp-ként 2 E-vel történik

Csókmágia

A **boszorkány** kaszt legkülönlegesebb, veszedelmes mágikus tudománya a Csókmágia. Segítségével a boszorkányok csekély mágikus energia felhasználásával is óriási hatalomra tehetnek szert áldozataik felett. Lényege és alapvető feltétele, hogy a boszorkány megcsókolja kiszemelt áldozatát. A csók csak akkor fejti ki mágikus hatását, ha legalább 5 szegmensen át tart. A Csókmágia számtalan varázslatot ismer, de mindegyik esetében sok múlik azon, hogy a csók miként esik meg:

Ha a boszorkány nem szájon csókolja áldozatát, annak joga van Mágiaellenállást dobni a varázslat ellen - ha az adott csóknál erre lehetőség nyílik (lásd Mágiaellenállás!!) Igaz ugyan, hogy a Csókmágiák erőssége már alaphelyzetben is kiemelkedően magas.

Ha a boszorkány szájon csókolja ugyan áldozatát, de az közben teljes akaratával ellenszegül a csók közvetítette mágiának, akkor az áldozat ismét csak jogosult Mágiaellenállásra. Ha azonban elvéti, a varázslat Időtartama 1 hétre nyúlik.

Ha a boszorkány váratlanul szájon csókolja áldozatát, és annak nem jut ideje rá, hogy ellenállást fejtsen ki a a csók hordozta mágiával sezmben, még mindig jogosult Mágiaellenállásra, azonban a varázslat erőssége annyi E-vel több, mennyi a boszorkány Tapasztalati szintje. Ha az áldozat elvéti Mágiaellenállását, a varázslat Időtartama kitolódik 1 teljes hónapra.

Ha az áldozat szabad akaratából viszontcsókolja a boszorkányt, akkor elveszett. Ebben az esetben nincs joga Mágiaellenállásra, s a varázslat Időtartama is maradandó lesz.

Izzó csók

Típus: Tűzmágia
Mana-pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A legegyszerűbb Csókmágia. Azon a ponton, ahol a boszorkány ajkait a varázslat áldozatának bőréhez érinti, égett seb keletkezik, ami 1k6 Fp-t sebez. Természetesen a seb - attól függően, hogy hol érte az áldozatot - sokkal kellemetlenebb is lehet. Az okozott seb más égési sebekhez hasonlóan gyógyul. A varázslat színtiszta Anyagi Mágia, így Mágiaellenállásnak ellene helye nincs.

A varázslat erőssége 5 Mana-pont ráfordításával emelhető, ezzel a sebzés is k6-tal nő - de legtöbb 10k6 Fp lehet.

Megbélyegzés csókja

Típus: Anyagi Mágia/Mentálmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: mentális

A csók helyén letörölhetetlen bélyeg marad, melyet a boszorkány ruhán keresztül is lát, azt semmivel el nem lehet tüntetni a szeme elől. A bélyeg hordozóját a boszorkány bárhol, bármilyen álcában vagy átváltoztatott alakban felismeri. A varázslat ellen mentális Mágiaellenállás dobható, sikere esetén a bélyeg az áldozatról lefoszlik. A megbélyegzés csókja állatokra is hatásos, mivel a bélyeg mentális részének jelentős hányada az érzékeléssel, az érzékszervekkel kapcsolatos. A megbélyegzettre a boszorkány, a Megfigyelés varázslat együttes alkalmazásával, bármilyen távolságból varázsolhatja azokat a varázslatokat, melynek végrehajtásához elegendő látni az áldozatot. A megbélyegzett a boszorkány varázslatai ellen asztrális Mágiaellenállását -20-szal dobja, mentális ME-jét pedig olyan mínusszal, hogy joga sincs Mágiaellenállásra - ez állatok esetében nem áll.
A varázslat erőssége 3 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Felejtés csókja

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: memtális

A csók hatására az áldozat személyes élményeiből egy, a boszorkány által kiválasztott epizód eltűnik. Nem illan el véglegesen, csak a varázslat Időtartama alatt az áldozat képtelen felidézni magában. Sok hős bukott meg ily módon fontos küldetésben: elfelejtették, miért is indultak el. A varázslat erőssége 2 Mana-pont ráfordításával növelhető 1E-vel.

Rabszolgaság csókja

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 35
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: mentális

Ez a csók a boszorkány rabszolgájává alázza az áldozatot. A csók után a boszorkány minden parancsának engedelmeskednie kell, önálló akarata szinte teljesen megszűnik. A varázslat az Időtartam lejártáig tartja rabságban, utána hatása elenyészik - ám a tapasztalt boszorkányok a hatás elmúlta előtti órákban újabb csókot kérnek rabszolgájuktól.
A varázslat erőssége 5 Mana-pont felhasználásával növelhető 1E-vel.

Átváltoztatás csókja

Típus: Anyagi Mágia
Mana-pont: 80
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A megcsókolt áldozat a boszorkány óhaja szerinti állattá változik át. Az állat lehet béka, nyúl, kecske, veréb, stb. A varázslat sikeréhez az áldozatnak mind asztrális, mind mentális Mágiaellenállását el kell vétenie. Az Időtartam lejártával az áldozat visszaváltozik. A változás mértékétől függően az átalakulás és a visszaváltozás egyaránt 1-10 kör alatt megy végbe. A pontos Időtartamokról a következő táblázat tájékoztat:

lény	átváltozás ideje
emberből másik ember	1 kör
emberből ork	2 kör
emberből törpe	3 kör
emberből négylábú, embernagyságú állat	4 kör
emberből négylábú, de valamivel kisebb vagy nagyobb állat, például kutya, ló	5 kör
emberből apró állat, nyúl, béka	6 kör
emberből madár, hal	7 kör
emberből hangya, egyéb rovar	8 kör
emberből olyan teremtmény, melynek különleges szervei is vannak	9 kör
emberből egészen idegen létforma	10 kör

Természetesen a táblázatban szereplő lények csak útmutatásul szolgálnak, a boszorkány más lényekké is képes alakítani áldozatát.
A varázslat erősségét 4 Mana-ponttal lehet 1 E-vel növelni.

Iszonyat csókja

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 23
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat áldozata - ha elvétette asztrális Mágiaellenállását - halálra rémül a boszorkánytól. A rettegés befészkeli magát a szívébe, attól kezdve, ha meglátja a boszorkányt vagy akár csak hall felőle remegni kezd, akár a nyárfalevél. Az így megfélemlített áldozat, ameddig a varázslat Időtartama le nem jár, képtelen kezet emelni a boszorkányra, vagy bármi módon ártani neki - s erről másokat is lebeszél.

Az Időtartam lejártával gyűlölet költözik a szívébe, a félelem helyett. A varázslat erőssége 3 Mana-pontonként 1E-vel növelhető.

Élet csókja

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkány csókjával életerőt szívhat el áldozata testéből, hogy saját súlyos (Ép) sebeinek gyógyítására fordítsa. Az elvett Ép mennyisége alapesetben k6. A varázslat erőssége 7 Mana-pont felhasználásával 1E-vel növelhető, ezzel együtt az Ép-elszívás is k6-tal nő, maximum 4k6 Ép-ig.

Kriptacsók

Típus: Necromancia
Mana-pont: 49
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: 1 nap (vagy lásd Csókmágia)
Mágiaellenállás: -

A csók áldozata egyik pillanatról a másikra éveket öregszik: 1 kör alatt 1 esztendőt. Az öregedés 80 éves korig tart. Az áldozat bőre elszürkül, ráncossá válik, szemei elvesztik ifjonti ragyogásukat, tartása megroskad, haja megőszül. Képességei - s ennek függvényében értékei - az idevágó táblázat szerint csökkennek (lásd: Képességek!). A hosszabb élettartamú fajokra (pld: elf) a varázslat bár hat, természetesen nem jár ennyire súlyos következményekkel. A varázslat ellen az áldozat nem jogosult Mentődobásra.

Halál csókja

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 52
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: csók
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális

A Halál Csókja égi gyönyörben részesíti azt, aki kapja. Egyetlen hátránya, hogy az áldozat - ha elvéti asztrális ME-jét - belehal e kéjbe. Arcára mennyei mosoly fagy.

A varázslat erőssége 12 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

Az ölelés mágiája

Az ölelés mágiája sajátos része a Szexuálmágiának, hiszen amellett, hogy rendkívül hatékony varázslatokat tartalmaz, az erősítésük is meglehetősen jó. Ezt annak köszönhetik ezek a mágiaformák, hogy a varázslat alanya nem csak hogy beleegyezik a szerelmi aktusba, - hiszen ez nélkülözhetetlen feltétele ezen mágiacsoportnak - de többnyire aktívan részt is vesz benne. Ilyen esetekben a varázslat hatóideje megegyezik a mágiánál leírtakkal, s a ME is érvényesül. Akkor viszont, ha a boszorkány eléri, hogy a férfi kezdeményezze együttlétüket, a férfi nem jogosult a Mágiaellenállásra, és az időtartam is olyan hosszúra nyúlik, amennyire a boszorkány csak akarja.

Ő akkor szakítja azt meg, amikor csak jónak látja, míg áldozatán csak mágikus destrukció vagy hatékony papi mágia (Mágia szétoszlatása) segíthet.

Féltékenység

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 7
Erősség: 12
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 óra/szint (vagy a boszorkány akarata szerint)
Mágiaellenállás: Asztrális

E varázslat hatására a férfiból a hűtlenség legkisebb jelére dühöngő őrült válik, akit a boszorkány kedvére irányíthat. A férfi rendkívül gyanakvóvá válik, minden mögött hátsó szándékot, ártó gondolatokat sejt. A nőt soha nem hibáztatja, jobbára önmagát vádolja figyelmetlenséggel vagy érzéketlenséggel. A boszorkányt igyekszik mindentől megóvni, s ezt a nő kiválóan felhasználhatja céljai elérésében. Ily módon a legjobb barátok is sikeresen egymásnak ugraszthatók. A mágia 3 Mp-nként 2 E-vel erősíthető, vagy szintenként 20 perccel kitolható.

Rabszolga ölelés

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 25
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 nap (vagy a boszorkány akarata szerint)
Mágiaellenállás: Asztrális

Hatásaiban megegyezik a Rabszolgaság csókja nevű varázslattal, csupán annyi a különbség, hogy létrehozásához kevesebb Mp szükséges. Ezt a könnyebbséget ellensúlyozza az a mesterkedés, amíg a boszorkány ágyába tudja rángatni a kiszemelt áldozatot. Fontos különbség azonban, hogy itt nem

csak egy egyszerű csókról van szó, hanem egy olyan szeretkezésről, mely után a férfi egyenesen beleőrül a nő utáni vágyakozásba és szó szerint kétségbe esik, ha a boszorkány nincsen mellette. Mindenféle szerelemvarázsnál inkább megőrjíti ez a férfiakat, akik mindent megtesznek, csakhogy jutalmuk képpen "kedvesük" megajándékozza őket az ölelésével. Az ily módon elszédített férfiak a nő közelségének hiányában bátortalanná, határozatlanná válnak, önálló döntésre képtelenek, s csakis a boszorkány jár az eszükben. Az erősítés 3 Mp-ként 1 E-vel növelhető

Mágikus ölelés

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 perc
Mágiaellenállás: -

A Hatalom Italán kívül ez a mágiaforma szolgál arra, hogy a boszorkányok vissza tudják szerezni megcsappant mágikus képességeiket. Ez a varázslat semmilyen káros hatással nincs a férfi partnerre, hacsak meg nem ijed a nő szokatlanul heves viselkedésétől. Bizonyos, hogy egy életre szóló élménnyel lesz az gazdagabb aki segédkezet nyújt egy boszorkány mágikus feltöltődésében. Az aktus végeztével a nő elméje ismét tökéletesen telített lesz manával, bármennyi is volt azelőtt benne. Ehhez a manakinyerési módhoz is annyiszor fordulhat, ahányszor csak akar, csupán azt kell figyelembe vennie, hogy minden ilyen ölelkezés végeztével 2 pontot elveszít Álóképességéből, amit csakis kiadós alvással szerezhet vissza. Amennyiben a fenti értéke 6 alá csökkenne a manakinyerés miatt, a boszorkány elveszíti eszméletét és k6x10 percig öntudatlan és kiszolgáltatott marad.

A Mágikus ölelés során a boszorkány teste egészen felhevül, egyfajta belső tűz emészti ilyenkor, mely a mana megkötését segíti. Beszélik, hogy ekkor a legkiszolgáltatottabb minden boszorkány, de mindig ragyogó szemekkel és tetterősen térnek vissza a révületből. A legvakmerőbb boszorkányvadászok állítólag ezt a pillanatot szokták választani, hogy speciális tőrüket a nő torkához helyezzék.

Tudástár

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 7
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: speciális
Mágiaellenállás: -

Ez a fajta mágia sem a partner elveszejtésére irányul. Két felhasználási módja van. Az elsőt akkor szokták a boszorkányok használni, ha valaki olyannal hozza össze őket a jószerencséjük, aki még náluk is többet tud a szexuális művészetek terén. Ily módon alkalmazva elsajátíthatják az adott tudást, annak minden apró cselével, részletével együtt. A későbbiekben, ha fel kívánják idézni ezt a tudást, nem szükséges újabb Mp-kat erre áldozni, az így szerzett ismeretet tökéletesen sikerült elsajátítaniuk.

Másik felhasználási módja a szexuális ismeretek egyfajta sajátos felhasználási módja, ösztönös alkalmazása, mely során a mágikus erők segítségével Szexuális kultúra képzettségét tudja egyel magasabb szinten alkalmazni, mint amilyen a valós tudása. Ily módon elérhető, hogy akár a Mesterfokú ismeret adta határokat is meghaladó mutatványokra legyenek képesek. Így lehetségessé válik az is, hogy mágikus befolyásolás nélkül is testének rabszolgájává alázzon egy férfit.

Sorvasztás

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: speciális
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat több időt vesz igénybe mint a többi, és Mágiaellenállás is csak egyszer dobható ellene. Amennyiben az áldozat elvéti ezt a dobását, utána képtelen lesz ellenállni a boszorkánynak és praktikáinak. Nem szenved majd annak híján, ám mihelyt meglátja félbehagyja legfontosabb dolgait, és csakis a nő kiszolgálására szorítkozik majd. Minden újabb együttlétük ugyanis - hacsak valami módon meg nem szakítják a varázst - 3 pontot fog elhabzsolni az áldozat Egészségéből, amelyeket a boszorkány a Hatalom Italának elfogyasztása utáni Egészségcsökkenésének ellensúlyozására - és csakis arra - használhat fel. Az így nyert pontoknak mindaddig hasznát látja, amíg áldozata életben van. Ha azonban annak Egészsége 0-ra csökken, a férfi meghal, és az addig fel nem használt pontok is kárba vesznek. Értelemszerűen nem érdeke hát a boszorkánynak, hogy ellenfele végleg elsorvadjon, s nem is szokták megölni őket, csak abban az esetben, ha valamely személyes bosszú ügy diktálja.

A beteg látványos sorvadásnak indul, s nemcsak testi, de lelki ereje is csökken. Mélabússá, kedvetlenné válik, s ő maga képtelen összefüggésbe hozni betegségét a nővel. Mindaddig nem lehet meggyógyítani, amíg a kapcsolat fennáll közöttük, vagy a boszorkány életben van. A varázslat 3 Mp-nként 2 E-vel erősíthető.

Akarat elorzása

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 24
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 óra/szint (vagy amíg a boszorkány ébren van)
Mágiaellenállás: Mentális

Amennyiben a férfi elvéti a Mágiaellenállását, abban az esetben a boszorkány a hatóidő lejártáig bármikor beléphet áldozata testébe (egy alkalommal legfeljebb 1 percig) és minden mozdulatát az akarata alá vonhatja. Az áldozat teste mindenben engedelmeskedik parancsolójának, míg ő maga a későbbiekben nem emlékszik mindarra, amit csinált, az emlékei a boszorkányé lesznek. Csakis olyan dolgok megtételére lesz képes, amelyek nem okoznák saját vesztét. Öngyilkosságra tehát ilyen módon nem vehető rá, bár kiprovokálhat párbajokat, összecsapásokat. Az áldozat szeme mindaddig, amíg a boszorkány irányítása alatt áll, tompa, akár egy vizes kavics, beszéde akadozó, akárha részeg lenne. A saját szájával ugyan, de más száján keresztül beszél. A kapcsolat mindaddig megvan közöttük, míg azt mágikus úton nem destruálták, vagy papi mágiával nem semmisítették meg, illetve ameddig a boszorkány ébren van. Mihelyt elalszik, a kapcsolat megszűnik közte és áldozata között. A boszorkány jól teszi, ha valamely jól őrzött, biztonságos területen tartózkodik, amíg a varázslatot alkalmazza, hiszen arra az időre kilép saját testéből, s magatehetetlenné válik. Áldozata testének bitorlása után arra legközelebb 1 óra elteltével lesz képes. A varázslat hátulütője, hogy a boszorkány és áldozata között egyfajta mentálfonál húzódik az adott időtartam alatt, s ez elvezethet a mágiát megidézőhöz. A varázslat 3 Mp-ért 2 E-vel erősíthető.

Betegség átadása

Típus: Ölelésmágia
Mana-pont: 6 + 5/szint
Erősség: speciális
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: speciális
Mágiaellenállás: Egészségpróba

Ezzel a varázslattal a boszorkány a boszorkánymesteri Rontásoknál található mágikus betegségekhez hasonlókat juttat ellenfele szervezetébe. A betegségek rendkívül különbözőek lehetnek, hatásuknak csupán a KM fantáziája szabhat határt. Abban azonban mindannyian megegyeznek, hogy a papok Gyógyítás varázslatával valamennyi kikúrálható, ha van rá mód és idő. A betegségek szintjének csakis a boszorkány mágikus energiái szabnak határt. 1 szintnyi betegséget 5 Mp-ért tudnak előállítani. Ezek a mágikus kórokozók rájuk nincsenek hatással, s más módon képtelenek azt áldozatuk szervezetébe juttatni.

Gyertyamágia

A **Gyertyamágia** különböző mágikus vagy félmágikus hatású gyertyák készítését és használatát jelenti. A hatást a boszorkány a gyertyában tárolja, az csak a gyertya meggyújtásakor szabadul ki, s annyi ideig fejti ki hatását, míg a gyertya le nem ég. Ez nem egyenlő a gyertyába foglalt varázslat Időtartamával, hanem azt mutatja meg, hogy a gyertya mennyi ideig képes kibocsájtani a hatást közvetítő füstöt - fogalmazzunk úgy, hogy a gyertya ennyi ideig "fertőz". A gyertya hordozta varázslat azokra hat, akik füstjét belélegzik. A füst mágikus, ellene a száj eltakarásával, Levegőaurával, de még légáramlás keltésével sem lehet védekezni. A lélegzet visszatartása sem segít, elegendő, ha a füst - a kontaktmérgekhez hasonlóan (lásd Mérgek!) - hozzáér az áldozat bőréhez. A gyertya arra is hat, aki nem tartózkodik a kezdetől fogva a füstjében, hanem csak később kerül bele.

Ha egy mágikus gyertyát leégése előtt eloltanak, a maradék újból felhasználható, de csak annyi ideig fog hatni, amennyi az eloltásakor még hátra volt.

Egy átlagos méretű gyertya 5 perc alatt ég le, de hatása már az első körben a teljes területen érvényesül. Egy gyertya füsje 5x5 láb alapterületű zárt térben, vagy 3x3 láb szabad területen hat. Varázsát áldozataira olyan erősséggel fejti ki, amennyi a belefoglalt hatás erősségessége. Ez az erősség a gyertya készítésekor határozható meg, jórészt ettől függ, hogy a gyetya elkészítése mennyi Mana-pontba kerül. Az érintett terület nagysága csak azzal befolyásolható, ha az ember egyszerre több, a megfelelő távolságonként elhelyezett gyertyát is meggyújt.

A gyertya varázslatok nagyon jól együtt használhatóak a Tűzgyújtás varázslattal, s sok kellemes meglepetést okozhatnak egy egységként a boszorkány hívatlan vendégeinek.

Gyertyakészítés

Típus: változó
Mana-pont: gyertyától függ
Erősség: gyertyától függ
Varázslás ideje: 1 óra
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével az alábbiakban felsorolt gyertyák bármelyike elkészíthető. A készítés annyi Mana-pontba kerül, amennyi az adott gyertyánál fel van tüntetve. Természetesen erősítés, vagy a leégés idejének kitolása esetén az erre áldozott Mana-pontok is beszámítandók.

Egy mágikus gyertya elkészítése mindig transzot igényel, s egy teljes órába kerül. Ezalatt a boszorkány a rendelkezésre álló különleges viaszból meggyúrja, s mágiával itattja át a gyertyát. Természetesen 5 pecnél rövidebb idő alatt leégő gyertyák is készíthetőek, de nem kerülnek kevesebb Manapontba.

A gyertyát természetesen bárki meggyújthatja, nem csak a boszorkány - ettől az még kifejti mágikus hatását.

Vörös gyertya

Típus: Lélek
Mana-pont: 12
Erősség: 6
Varázslás ideje: speciális,
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Időtartam: 5 perc alatt ég le
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A legegyszerűbb Gyertyamágia a Vörös Gyertya elkészítése. A ilyen gyertya füstje altatóvarázst bocsát a levegőbe - hatása az Álomvarázshoz hasonló. Áldozatai természetesen asztrális és mentális Mágiaellenállást is dobhatnak a gyertya erőssége ellen, különben elalaszanak az első kör végére.

A gyertya varázsának erőssége 2 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető. A leégés ideje 2 Mana-pontért további 1 perccel hosszabbítható meg.

Kék gyertya

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 6
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 kör múltán hat
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Időtartam: 5 perc alatt ég le
Mágiaellenállás: mentális

A kék gyertya mágiája kábító esszenciát hordoz - hatása a Bódulat varázslatéval egyezik, de az állandósult időszak a gyertya teljes leégéséig tart. A hatás az első füstben töltött kör végén éri az áldozatokat. Természetesen minden áldozat dobhat mentális Mágiaellenállást a gyertya által kibocsájtott varázslat erőssége ellen, melynek sikere semmissé teszi a hatást. Ha a gyertya bármely okból elalszik, a hatás állandósult szakasza még 3 körig tart.

A gyertya leégési ideje 2 Mana-pont befektetésével 1 perccel hosszabbítható meg, a belefoglalt Bódulat varázslat erőssége pedig 1 Mana-pont segítségével növelhető 1E-vel.

Sárga gyertya

Típus: Asztrális
Mana-pont: amennyi a hasonló Jellemtorzító Átoké + 5
Erősség: amennyi a hasonló Jellemtorzító Átoké
Varázslás ideje: 1 kör múltán hat
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Időtartam: 5 perc alatt ég le
Mágiaellenállás: asztrális

A gyertyába a boszorkány bármilyen Jellemtorzító Átkot belehelyezhet - a hatás az ott leírtakhoz lesz hasonló. A különbség csak annyi, hogy a hatás 1 kör múltán jelentkezik, és nem maradandó, csak addig tart, ameddig az áldozat a füstben tartozkodik. A gyertya létrehozásához szükséges Manapontok száma megegyezik a belezárt varázslathoz szükségesekkel, amihez még 5 Mana-pontot kell adni a gyertya készítés miatt.

Zöld gyertya

Típus: Anyagi Mágia
Mana-pont: 26
Erősség: a méreg erőssége
Varázslás ideje: lásd a leírásban!
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Időtartam: 5 perc alatt ég el
Mágiaellenállás: Méregellenállás

A zöld gyertya mérgező gázokat bocsát ki, melyek mágikus úton terjednek. A gyertyába bármilyen méreg belekeverhető, melyet a gyertyába foglalt mágia füsttel terjedő, kontakt méreggé lényegít. A hatás ellen nem Mágia-, hanem Méregellenállást kell dobni, természetesen a méreg szintjének függvényében. A méreg tetszőleges típusú lehet, az egyszerű rosszullétet okozóktól az azonnali halált hozóig. Ahhoz, hogy a méreg az áldozat szervezetébe kerüljön, annak legalább egy körig a füstben kell tartózkodnia - de az első kör után a hatás bekövetkezte már csak a méreg hatóidejétől függ. A hatás minden szempontból azonos a felhasznált méreg hatásával (lásd még Mérgek!).

Egy 5 percig égő gyertyába 5 adag mérget kell foglalni, különben a várt hatás elmarad. Az égés Időtartamának egy perccel való növelése további 2 Mana-pontot és egy újabb adag mérget igényel.

Szivárványszín gyertya

Típus: változó
Mana-pont: lásd a leírásban!
Erősség: lásd a leírásban!
Varázslás ideje: 1 kör múltán hat
Hatótáv: lásd Gyertyamágia!
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: lásd a leírásban!

Minden eddigi gyertyából elhelyezhető el darab ebben a sokszínű gyertyában. A különböző hatást rejtő rétegek kétféle képpen helyezhetők el, vagy spirálban, egymás mellett, vagy rétegelve, egymás felett. Az első esetben az összes gyertya mágiája egyszerre fejti ki hatását, míg a második esetben időrendi sorrend megalkotására nyílik lehetőség. A két módszer természetesen keverhető is egy gyertyán belül, de ilyenkor pontos jellemzésre, leírásra van szükésg, amit a Kalandmesterrel a szivárványszín gyertya megalkotásakor ismertetni kell. A szeletek a különböző színű gyertyáknál leírtaknak megfelelően készíthetők el. A szivárványszín gyertya elkészítéséhez szükséges Mana-pontok száma egyenlő a benne részt kapó gyertyarétegek össz Mana-pontjával. A különböző rétegek különböző erősséggel hatnak, és különböző a leégési idejük is, attól függ mennyit használt fel belőlük a boszorkány a szivárványszín gyertyához. A Mentődobásokat minden réteg ellen külön kell dobni.

SZIMPATIKUS MÁGIA

Személy megkeresése

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont: 8
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: Asztrális

A boszorkányok ezzel a varázslattal, ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy, megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. A sikeres alkalmazáshoz az áldozatnak el kell hibáznia Asztrális Mágiaellenállását. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat - hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágián alapuló varázslataihoz - könnyen erősíthető, 1 befektetett Mana-pontért 3E-vel.

Szólító ige

Típus: Szimpatikus mágia
Mana-pont:45
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: végtelen
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: Asztrális

A boszorkány ezen varázslattal magához szólíthatja a mágia alanyát, amennyiben birtokában van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé? Tudatának legmélyére fészkeli be magát a szűnni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár - nem tudja mire és miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, s az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az, ahol a boszorkány a varázslat alkalmazásakor tartózkodott. Az áldozat, ha a hely nyilvánvalóan közvetlen életveszélyt jelent számára - például egy tűzhányó kürtője - Akaraterőpróbára jogosult, de csak a cél elérésekor. Amennyiben az Akaraterőpróba sikeres, a varázslat hatása megtörik. A boszorkány ezzel a varázslattal segítőtársakat szólíthat magához, vagy éppen ellenkezőleg, ellenfeleket csalhat csapdába. A célpont - legyen barát vagy ellenség - Asztrális Mágiaellenállásra jogosult. A varázslat 2E-nként 1 Mana-pontért erősíthető.

VIASZBÁBOK MÁGIÁJA

A **viaszbábok** készítése a Szimpatikus Mágia társ-személy szimpátia viszonyán alapuló, alacsonyrendű mágikus gyakorlat. Lényege, hogy a boszorkány gondos előkészítő munka után, ráolvasással többé-kevésbé szoros szimpátiás viszonyt hoz létre kiszemelt áldozata és egy hozzá hasonlóra gyúrt viaszbábu között. A ráolvasás erősségétől és a mágikus tulajdonságú viasz minőségétől függően a szimpátia lehetővé teszi hatások átvitelét a báburól az áldozatra.

Bármire alkalmas bábut is gyúrjon a boszorkány, mindenképpen szüksége van áldozatra valamely testrészére. Kár lenne félreérteni, szó sincs ujj vagy füllevágáshoz hasonló mészáros munkáról, megteszi egy hajtincs, vagy körömdarab is, amit bele kell gyúrni a viaszba. Ha a bábuból ezt eltávolítják, a szimpátia viszony azonnal megszűnik, s a bábu attól fogva használhatatlan. Minél komolyabb ártalom továbbítására alkalmas a bábu, annál drágább viasz és annál több Mana-pont szükségeltetik az előállításához.

Alkalmazásuk alapján négyféle viaszbábut különböztethetünk meg. Az első három megközelítőleg két arasznyi méretű, s fizikális hatások: sebek, fájdalom okozására alkalmas. A negyedik a rá irányuló mágikus hatásokat, varázslatokat továbbítja az áldozathoz.

Varázslat csak a viaszbábok elkészítéséhez szükséges, a használatukhoz már nem. Ebből következőleg: a bábut megcsinálni csak boszorkány képes, használni azonban már bárki. Többször is alkalmazható, - ameddig egyben van és megőrzi eredeti formáját.

Fehérbábu

Mana-pont: 33

Amelyik testrészén a bábut megszúrják, ott az áldozat nyilalló fájdalmat érez. Seb vagy egyéb nyom nem keletkezik. A Fehérbábuval körönként legfeljebb k6 Fp elvesztése okozható, de a hirtelen fájdalommal könnyen földredönthető, vagy kellemetlen helyzetbe hozható az áldozat. Amint az áldozat elveszti az eszméletét, a szimpátia viszony megszakad, míg ha visszanyeri, a szimpátia azonnal, újra kialakul. Ebből nyomban látszik, hogy a bábuval Ép nem vehető el.

A Fehérlábú egyszerű, hétköznapi gyertyaviaszból is elkészíthető.

Vörösbábu

Mana-pont: 55

Hatása a Fehérbábuhoz hasonló, ám ez esetben az áldozat testén seb keletkezik, melynek súlyossága függ a szúrás helyétől és erősségétől. Körönként legfelkjebb k3 Ép elvesztése okozható, de eszmélet vesztéskor a szimpátia viszony szünetel. A bábu segítségével az áldozat közvetlenül semmiképp nem ölhető meg, legfeljebb súlyosan megsebesíthető. Azaz létfontosságú szervei (szíve, agya, szeme. stb.) nem sérülnek, de a vérzés végezhet vele.

A vörösbábu elkészítésekor a viaszba mindenképpen bele kell keverni öt gyűszűnyit az áldozat véréből is.

Feketebábu

Mana-pont: 66

A legveszedelmesebb a fizikai hatású viaszbábuk közül. Azonnal halálos seb okozására is alkalmas; megfelelő helyre döfve a tűt kiszúrhatjuk az áldozat szemét, vagy átdöfhetjük a szívét. Eszméletlen áldozat ellen ez a bábu sem használható.

A Feketebábu elkészítése követeli a boszorkánytól a leg-

több eltökéltséget és a legkörülményesebb előkészítő munkát. Ahhoz ugyanis, hogy az ilyen szoros szimpátia viszony létrejöjjön, a viaszba kell kevernie a kiszemelt áldozat ürülékét is. Továbbá, az így preparált viasznak legkevesebb 1 óra hosszan az áldozat testközelében (1 lábon belül) kell maradnia.

Kékbábu

Mana-pont: 33

A Kékbábura olvasott varázslatok nem a bábura, hanem az áldozatra hatnak. Hasonló tehát a Mozaikmágia Tárgyszimpátia mozaikjához, az teszi veszedelmesebbé, hogy bármennyiszer, bárki által használható.

Elkészítésekor nem csak az áldozat testrészét, hanem 5 karátnyi (1g) porrá zúzott zafírt is a viaszba kell keverni.

Térmágia

A **Térmágia** fejezete alá tartozó varázslatok általában mind besorolhatóak más fejezetekbe is. Hogy mégis ide kerültek, annak magyarázata az, hogy hatásuk elsődleges vonása a tér, a távolság leküzdése. Hogy ez miként lehetséges, ne firtassuk - ezzel a boszorkányok közül is csak kevesen törödnek. Lehetséges - a távolság igenis, könnyedén legyűrhető - és ez a lényeg!

Távolbalátás

Típus: Misztikus képesség
Mana-pont: 22
Erősség: -
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: lásd a leírásban!
Időtartam: korlátlan
Mágiaellenállás: -

A boszorkány a varázslat segítségével távoli helyek képét jelenítheti meg maga előtt egy kristálygömbben vagy ezüstből készült, tiszta forrásvízzel teli tálban. A varázslatot személyhez vagy helyhez kell kötni, ami annyit jelent, hogy a boszorkánynak vagy a megfigyelni kívánt helyet, vagy a személyt kell ismernie. A hely ismerete azt jelenti, hogy a boszorkány maga is járt már ott, a személy ismerete pedig valódi találkozást, azaz személyes ismerettséget takar. A kép élességét nem befolyásolja a távolság, a kapcsolat szorossága viszont igen. Így a boszorkány kristálytiszta képet kaphat szülővárosának főteréről, de csak vibráló, fakó képet arról a barlangról, ahol csak egyszer járt eddigi élete során. A varázslat a másik helyen elhanygzó hangokat is közvetíti - a hallható hang erőssége és minősége egyaránt függ a személy vagy hely ismeretének fokától.

A varázslat hatótávolsága szintenként 100 mérföld, ideje pedig korlátlan, illetve addig marad fenn, amíg a boszorkány koncentrál rá.

Megfigyelés

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: korlátlan
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

Hasonló a Távolbalátás nevű varázslathoz, de semmilyen eszközt nem igényel. Csak azok figyelhetőek vele, akiket a boszorkány a Megbélyegzés csókjával megjelölt, ők viszont bármilyen távolságból, s tetszőleges ideig. A boszorkány a megbélyegzett szemén keresztül látja a valóságot. A Megfigyelés Időtartama alatt a boszorkány azon varázslataival, melyekhez elég látnia az áldozatot, azokra is hathat, akiket nem a saját, hanem a megfigyelt lény szemével lát.

A varázslat Időtartama annyi kör, amennyi a boszorkány Tapasztalati szintje - s további 5 Mana-ponttal, még egyszer ennyi körrel elnyújtható.

Kihallgatás

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: korlátlan
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A Megfigyelés nevű varázslattal rokon. Ha a boszorkány olyan lényt szeretne kihallgatni, akit a Megbélyegzés csókjával megjelölt, a varázslat erre teremt lehetőséget. Nem szükségesek segédeszközök, mint a Távolba látás vagy hallás varázslatokhoz, s a távolság is korlátlan. A varázslat Időtartama annyi kör, amennyi a boszorkány Tapasztalati szintje - s további 4 Mana-ponttal, még egyszer ennyi körrel elnyújtható.

Üzenet

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 2
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: korlátlan
Időtartam: 1 perc\szint
Mágiaellenállás: -

A varázslattal távol tartózkodó ismerősének küldhet üzenhet a boszorkány. Az egyetlen megkötés, hogy illető magán kell viselje a boszorkány Megbélyegzés Csókjának nyomát. Mivel az üzenet telepatikus úton hangzik el, nyelvi korlátai nincsenek. A boszorkánynak elég megneveznie az illetőt, s elmondania a meghallgatandó üzenetet, a másik, és csak ő, ezt érteni fogja. A gondolatok a "hallgató" elméjében öltenek testet, s a boszorkány által kívánt összes másod- és harmadlagos jelentéstartalmat, érzelmi töltést közvetítik. A szöveg hossza 1 perc lehet szintenként.

Madártávlat

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 10 vagy 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 5 Km
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: -

A boszorkány a varázslattal egy égben szárnyaló madár szemszögéből tekinthet le az alanti tájra. Ennek egyetlen feltétele, hogy lásson legalább egy madarat. Ha többet is észrevesz, tetszése szerint válszthat közülük. A varázslat 10 Manapontba kerül, de ha alkalmazója további 5-öt áldoz rá, irányíthatja is a madarat. Feljebb vagy alább reptetheti, esetleg épületekbe is beviheti.

A varázslat nem erősíthető, és csak állati intelliganciájú szárnyasra alkalmazható.

Árnyékajtó

Típus: Térmágia
Mana-pont: 35
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör + 3 kör
Hatótáv: lásd leírás!
Időtartam: lásd leírás!
Mágiaellenállás: -

A varázslat utazás nélküli helyváltoztatásra szolgál; a teleportációnál nehézkesebb és lassúbb, viszont pontosabb. A boszorkány a varázslat idézése közben bal kezének mutatóujjával egy ajtó körvonalát rajzolja a falra. Eközben felidézi maga előtt a helyet, ahová jutni kíván, és oda is elképzel egy ajtót. Az ajtó három kör múltán formát ölt, s feltárul. A boszorkány az általa kiválasztottakkal együtt átlépheti az ajtó küszöbét; akiket azonban nem hatalmaz fel erre, hiába próbálkoznak, csak a szilárd falba ütköznek. Az Árnyékajtó mögött mindig rövid, sötét folyosó kezdődik. Ezen mindenki 30 mínusz Akaraterő (egy 12-es Akaraterővel megáldott karakter 30-12=18) perc alatt halad végig. Ha a folyosón haladó társaság együtt szándékszik maradni, a legkisebb Akaraterejű utazó tempóját kell felvenniük. A folyosó túlsó végén nyíló ajtón át az utazók kiléphetnek ama bizonyos másik helyre, amit a boszorkány maga elé képzelt. Ha mindenki átjutott, a folyosó, az ajtókkal együtt, három kör alatt szertefoszlik. A varázslat csak akkor működik, ha mind a kiindulási, mind az érkezési oldalon akad legalább akkora, megközelítőleg egyenes falfelület, melyen az Árnyékajtók elférnek.

A boszorkány Tapasztalati szintje felének megfelelő számú kísérőt vihet magával, s a két ajtó maximális távolsága sem haladhatja meg a boszorkány Tapasztalati szintjének ötvenszeres szorzatát. 15 további Mana-ponttal vagy az utazók száma növelhető eggyel, vagy a távolság további 50 mérfölddel.



Eltűnés

Típus: Térmágia
Mana-pont: 32
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkány számára egyetlen röpke parancsszó kiejtése után füstfelhő kíséretében semmivé válik. A kulisszatitkok ismerői persze tudják, valójában nem történik más, mint hogy a boszorkány egy 10 mérföld sugarú körön belül eső, véletlenszerűen kiválasztott helyre teleportál. A célállomás teljesen véletlenszerű, a következő módon kell meghatározni: Az első dobás k10-zel történik, célja az irány kijelölése.

dobás	irány
1	Észak
2	Észak-kelet
3	Kelet
4	Dél-kelet
5	Dél
6	Dél-nyugat
7	Nyugat
8	Észak-nyugat
9-10	a boszorkány határozhatja meg az irányt

A következő dobás a távolságot adja meg, ahogy a már meghatároztt irányban milyen messze lesz az érkezési pont a kiindulásitól. Ezt is k10 segítségével határozhatjuk meg, az eredményt mérföldekben kapjuk.

A varázslattal a boszorkány saját súlyán felül még 20 kg súlyú felszerelést vihet magával. A többi a kiindulási ponton a földre potyog, s ott is marad.

Hasadék

Típus: Térmágia
Mana-pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 10 kör
Mágiaellenállás: lásd a leírásban!

A varázslat hatására hasadék nyílik a földben. Helyét a boszorkány határozza meg, elegendő az adott vonalra mutatnia bal keze mutató ujjával. Az keletkező árok legtöbb 8 láb hosszú, másfél láb széles és 6 láb mély, továbbá csak teljesen egyenes vonalú lehet. Emberek (lények, teremtmények) alatt is megnyitható, ekkor az érintettek Gyorsaság- és Ügyességpróbát dobhatnak; ha a kettő közül bármelyik sikeres, időben avagy a kellő szögben félreugrottak, s így nem estek bele a lábuk előtt megnyílt hasadékba. Aki mégis belezuhan, 3k6 Fp-t veszít. Ha valamelyik Képességpróba során 1-est dobott, az annyit tesz, hogy ráadásul szerencsétlenül esett, ami további k6 Ép elvesztésével jár. A páncélok SFÉ-je a sebzést nem mérsékli, ellenben sikeres Esés Képzettségpróba esetén semmilyen sebzés nincs.

A hasadék remekül használható teljes vértezetben feszítő lovagok ellen, valamint gyalogos rohamok megtörésére. Lovasroham esetén nagy a valószínűsége, hogy a lovak egyszerűen átugorják a megnyíló árkot - ilyenkor a ló dob próbát a lovasa helyett, s csak az esik a hasadékba, amelyik 1-et dob. Ekkor a fent említett sebzés a lóra és a lovasra is duplázódik.

A hasadékból kimászni +45-tel könnyített Mászás Képzettségpróbával lehet (tehát minimum 45%-ka mindenkinek van, hacsak nem visel nehézvértezetet), vagy a társak által leengedett kötélen. Tanácsos sietni, mert a hasadék 10 kör elteltével bezárul, s aki benne rekedt, szörnyű halált hal. A hasadékot a boszorkány legfeljebb önmagától 20 láb távolságban képes megnyitni.

FAMILIÁRIS MÁGIA

Összetartozás

Típus: Lélek
Mana-pont: 6
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírást
Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A varázslat segítségével a boszorkány erős mágikus kapcsolatba kerülhet egyetlen, tetszés szerint kiválasztott állattal, amennyiben azt a varázslás ideje alatt megérinti. Kettőjüket ettől fogva elszakíthatatlan fonál fűzi össze, bármily messze távolodjanak is egymástól. A familiárissá alázott állatot a boszorkány bármikor a puszta akaratával is irányíthatja, minden cselekedet végrehajtathat vele, amire az fizikailag képes. Érzékszervein keresztül ő is érzékel (lát, hall), gyakorta jobban, mint sajátjaival - ám a különleges érzékek használatánál nehézségekbe ütközhet (hiába remek az állat szaglása, a boszorkány nem ismeri fel a szagokat). Természetesen nem képes a saját és az állat érzékeinek egyidejű használatára, amíg az egyikre támaszkodik, a másikra érzéketlen; ahogyan nem képes az érzékszerveket sem elkülöníteni egymástól: összes érzékével vagy boszorkányként vagy állatként érzékel.

Azalatt, míg a boszorkány az állat érzékeire támaszkodik, a saját szemére vak, a saját fülére süket, nem érzi a fájdalmat - észre sem veszi, ha megsebezték, vagy megégették. (Ennek veszélyeit kár lenne taglalni, mert bár a boszorkány nem érzi, Fájdalomtűrés Pontjai fogynak, s idővel már az Életerejéből veszít.) Ez idő alatt boszorkányként nem mozdulhat - helyesen teszi, ha ül vagy fekszik, különben saját testéről mit sem tudva elesik - nem használhat varázslatokat, sem Pszít. Ha ilyenkor az állatot váratlan *fájdalom* éri, a boszorkány vele együtt szenved: ugyanannyi Fp-t veszít, mint familiárisa. (Az összetartozás az Életerőre nem vonatkozik.) Sikeres Aka-

raterő-próba esetén a fájdalom ellenére is képes állatként érzékelni továbbra is, sikertelensége esetén önkéntelenül is visszatér saját érzékszerveihez. Ha az érintett idő alatt az állat kimúlik, a boszorkány elveszíti eszméletét; csak k6 óra múltán vagy külső segítségre tér ismét magához.

A kapcsolatot a boszorkány nem képes megszakítani, az csak az állat halálával ér véget - ami a boszorkányt is alaposan megviseli. Eztán annyi óráig nem képes az összpontosításra - többek közt egyetlen varázslat vagy Pszí-diszciplina alkalmazására sem - ahány napot Összetartozásban töltött az elveszített familiárissal. A boszorkány egyszerre egyetlen állattal kerülhet efféle mágikus kapcsolatba - ez igaz az összes Familiáris jellegű varázslatra is.

A kiszemelt és megérintett áldozat asztrális Mágiaellenállásra jogosult, melynek sikere esetén semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége 15 Mp-énként növelhető 1 E-vel, s intelligens lények ellen nem alkalmazható sikerrel.

Eggyéválás

Típus: Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A Familiáris varázslatok ezen változata, a boszorkányvarázslatok nem elhanyagolható hányadához hasonlóan, a fekete mágia tárgykörébe tartozik, ugyanis a boszorkány beavatkozik általa a lélekvándorlás törvényeibe. A mágia kutatók feltételezései szerint aquir eredetű, s Krán áldásos közreműködésével vált közkinccsé; egyesek egyenest Shackallor örökbecsű fóliánsából, a Sötét Tudományból eredeztetik.

A varázslat segítségével a boszorkány szolgájává és egyben lényének részévé tehet bármilyen állatot. A kiszemelt jószágot a varázsige elmondásakor meg kell érintenie, ekkor annak lelke távozik a testből, átadva helyét a boszorkány lelkéből származó szilánknak. Az ártó praktika eredményeként a boszorkány lelke gyakorlatilag két testben lakik egyszerre: nagyobbrészt az emberi, kisebbrészt az állati testben. A varázslat jelentős előnyökhöz, s egyben természetesen nem elhanyagolható hátrányokhoz juttatja a boszorkányt. Ettől kezdve, mindent lát, hall, érzékel, amit az állat - ezáltal nem csak két helyen tartózkodhat egyszerre, de élesebb érzékszervekhez is jut. Ráadásul a Pszi-használat egyetlen feltétele, hogy az alkalmazó lássa az áldozatot - akár állatszemén át is. A boszorkány teljes szellemi képességeinek birtokában irányítja lényének állat felét, persze csak olyan cselekedeteket hajtathat végre vele, melyekre az adott test képes.

Hasonló megkötés vonatkozik a varázslásra: némelyiknél varázsigét kell kimondani, némelyiknél taglejtésekre van szükség, érintéshez általában elegendő az állat bal végtagja, rámutatáshoz már kifejezetten az emberihez hasonló ujj kelletik. A csókmágiát jelen esetben a kutyákra, macskákra jellemző nyalogatás is helyettesítheti, de a mágia ezen fejezete csőrrel nem képzelhető el. (Beszélni csak a papagáj tud, fogni kevés állat, kézügyességet igénylő feladatokra legfeljebb a majom alkalmas.)

Mivel a pszipajzsok nem az anyagi, hanem az asztrál és mentál testet védik, és mivel a két lény - ember és állat - asztrális és mentális síkon azonos, a pszipajzsokat nem szükséges - és nem is lehetséges - kétszer felépíteni. Ugyan azon pszipajzs egyszerre megvédi a boszorkány lelkének mindkét részét. Az asztrális és mentális azonosságnak számos hátulütője is akad: bárki pillant is Asztrál vagy Mentál Szemmel, Aura- vagy bármilyen más lélekérzékeléssel az állatra, a boszorkány asztrál és mentál testét pillantja meg. Mi több, minden az állatra célzott asztrál és mentál varázslat avagy diszciplina egyidejűleg a boszorkányra is hat.

Az anyagi jellegű behatásokkal más a helyzet: ami az egyik testet roncsolja, semmilyen kárt nem tesz a másikban. Az Életerőpontok tehát függetlenek és különbözőek mindkét test esetében; a mérgek, betegségek és rontások is külön hatnak. Ha valamelyik test elpusztul, a másikban a boszorkány tovább folytathatja ynevi pályafutását.

A fájdalomtűrés az egyetlen közös pont, mert bár a lélek ismérve, a testfelépítéstől is függ. Bármelyik test is sérül, a boszorkány mindenképpen elszenvedi az adott Fp veszteséget, sőt, ha mindkét test szenved egyszerre, a két veszteség összeadódik. Az emberi test max. Fp-i nem változnak, azonban az állattest max. Fp-ihez hozzáadódik a boszorkány Tapasztalati Szintjéből származó járulék - ami esetenként hihetetlen ellenállóképességet eredményez. Ha bármelyik test Fp-i elfogynak, az testi sokkot, más szóval az adott test ájulását eredményezi. Ha ilyen esetben a másik test még rendelkezik Fájdalomtűréssel, annak bőrében a boszorkány tovább cselekedhet, s öntudatát csak akkor veszíti el, ha mindkét test eszméletlen.

A varázslattal a boszorkány egyszerre legtöbb két testet uralhat; ám ha embertestе elpusztult, gyakorta mindkettő állati eredetű. Az állat kiválasztása alapos megfontolást igényel, mert a használhatóságon túl célszerű figyelembe venni a leplezhetőséget is. A feltűnő, egzotikus, netán riadalmat okozó, vagy éppen nem természetes eredetű állat test sok bajba sodorhatja birtokosát - ezért a leggyakrabban macskákra, verebekre, ártalmatlan kutyákra esik a választás, sőt, némelyik boszorkány a lovát szemeli ki. Az sem példa nélkül való, hogy állattestét a boszorkány mágiával átalakíttatja, miáltal az beszédre, finom kézmozdulatokra is alkalmassá válik; sőt, nemegyszer emberré változtattatja második énjét is. Ezen beavatkozások óriási hátránya - irdatlan Mana-pont igényükön túl -, hogy a szakértő szem számára könnyen észrevehetőek, s a sok fáradtság árán kieszközölt változtatások egyetlen pillanat alatt semmivé tehetők.

A varázslat legkíméletlenebb alkalmazási módjának, az emberi testek elorzásának csak a boszorkányok hatalma szabhat gátat. Egy emberi lélek kiűzéséhez ugyanis jelentős erősítésre, ezáltal óriási Mana-pont befektetésre lenne szükség. A kiszemelt és megérintett áldozat mind asztrális, mind mentális Mágiaellenállásra jogosult, s a varázslat csak mindkettő elvétése esetén sikeres, egyébként semmiféle eredménnyel nem jár. A varázslat erőssége minden további 10 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Bájitalok

Aleírt italok különlegessége, hogy nem csak elkészítésük kötődik a boszorkányokhoz, hanem felhasználni is csak ők képesek ezeket. A következő bájitalok több tekintetben is különlegesek. Néhányuk - hasonlóan a Hatalom italához - a boszorkány mágiáját erősítheti, mások hatása pedig a Szimpatikus mágia használatán alapul. A Szimpatikus mágiát felhasználó bájitalok elkészítéséhez - miképpen a hasonló varázslatokhoz - az áldozat hajára, körmére, esetleg vérére van szükség. A folyadékok némelyikét nem csupán boszorkány használhatja, hanem más, közönséges személy is. Ezeknél nem csak elkészítési, de eladási árak is feltüntetésre kerültek. Az itt leírt árak átlagosak, szélsőséges esetben akár tízszer ennyit is fizettethetnek értük, ha pl. a vevő igazán rászorul a folyadékra. Megeshet ellenben az is, hogy a boszorkány van szorító pénzszükségben - ekkor az árak meglehetősen kedvezően változnak. A csak boszorkányok által használható italokat a rendek vezetői gyakran adják - persze a józan ész határain belül - olyanoknak is, akik maguk még képtelenek lennének az adott mennyiségű Mana-pont előteremtésére. Ez leggyakrabban küldetések végrehajtása előtt fordul elő. Arról sem érdemes megfeledkezni, hogy a boszorkány, ha valóban el akarja készíteni a kívánt italt, társai segítségével Boszorkánykört alkothat, és az egyesített Manapontokból már létrehozható az áhított szer.

Szerelem itala

Készítheti: boszorkány
Mp: 60
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 10 arany
Eladási ár: 150 arany

A boszorkányok ezen italának hatása szinte mindenben megegyezik a Szerelemvarázzsal. Két dologban azonban mégis különbözik. Egyrészt a hatás végleges, másrészt a folyadékot elfogyasztó személy nem abba szeret bele, akit az ellentétes nem tagjai közül először megpillant, hanem abba, akinek elrendeltetett - ha nem is a sors, a boszorkány szándéka szerint. Ez azt jelenti, hogy az ital elkészítésekor az éppen forrásban lévő folyadékba bele kell keverni egy, a kívánt személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgyat - természetesen a boszorkányok szimpatikus mágiája szerint a fizikai test egykori részét. Az áldozat Asztrális mágiaellenállásra jogosult az ital elfogyasztásakor, 50E erősség ellen. Ha az ellenállás sikertelen, az áldozat egy szempillantás töredékéig meginog, mintha eszméletét veszítené el. Ezek után megjelenik előtte a mágikus italba szőtt személy képe, akinek arcát, alakját soha sem lesz képes elfelejteni. Többször megtörtént, hogy boszorkányok merő gonoszságból már elhunytak hajának, körmének segítségével készítettek italt, majd ezt itatták meg kísérletük alanyával. A szerencsétlen sorsú áldozatok több éven át utaztak, kóboroltak szerte Yneven, hogy megleljék álmaik választottját - persze sikertelenül.

Jellemtorzítás itala

Készítheti: boszorkány
Mp: Lásd a leírásban
Időtartam: maradandó
Elkészítési ár: 1 arany
Eladási ár: 10-200 arany

Az ital tulajdonképpen többféle folyadékot foglal magába. Segítségével a boszorkány Jellemtorzító átkokat hozhat létre bájital formájában. A kiszemelt áldozatnak csak el kell fogyasztania a két-három kortynyi keveréket, és sikertelen ellenállás esetén máris a varázslat hatása alá kerül. Az egyébként meglehetősen nehezen erősíthető varázslatok így sokkal hatékonyabban alkalmazhatóak: mivel az áldozat testén belül fejtik ki hatásukat, az erősítés sokkal kevesebb Mana-pontot igényel. Az átkot hordozó ital elkészítéséhez csupán viszonylag könnyen beszerezhető gyógyfüvek és egy apró tűz szükséges - no meg Mana-pontok. A bájital elkészítése 20 + annyi Mp-t igényel, amennyi az eredeti varázslat Mana-pont igénye. Ezért a befektetésért az átok alaperőssége minden esetben 30E lesz, a további erősítés pedig feleannyi Manapontot igényel, mint az eredeti varázslatnál feltüntetett értékek. Az így elkészített bájital természetesen nem méreg, ám egyetlen módon akként is felhasználható. Amennyiben a boszorkány az elkészített italt Zöld Gyertya megformálásához alkalmazza, a gyertya öt adag mérgét két főzetnyi bájitallal helyettesíti. Az erősségre és a hatásra ugyanazon szabályok vonatkoznak, mint az italra - a gyertya óriási előnye, hogy nem csak egy személyre hat, ráadásul hatóanyagát nem kell lenyeletni, mivel a Zöld Gyertya füstjében már kontaktalapú

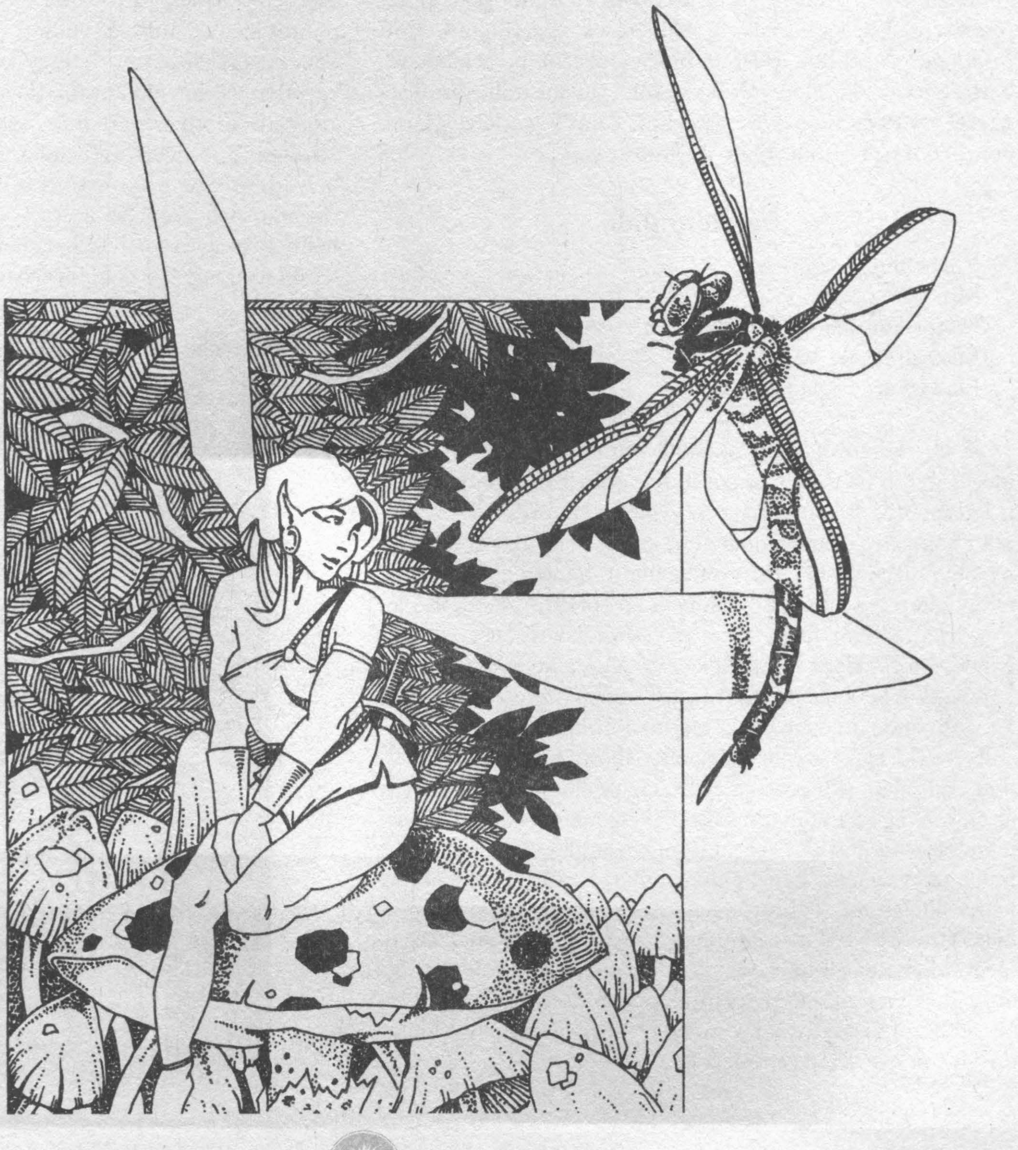


anyagként van jelen. Az eladási ár, a 10-200 arany kizárólag az átok típusától függ - egy Csalást és egy Öngyilkossági hajlamot hordozó készítmény értéke érthető okokból nem azonos. Megjegyzendő, hogy a KM gonosz fantáziájának is kellemes táptalajt biztosíthatnak az efféle italok - ki garantálhatja, hogy minden, kaland folyamán talált bájital pozitív hatású az elfogyasztóra, vagy hogy a sötét erdő magányos vajákosasszonya valóban gyógyító italt adott a sebesült kalandozó néhány aranyáért?

Kapcsolat főzete

Készítheti: boszorkány
Mp: 45
Időtartam: 1 óra
Elkészítési ár: 6 arany
Eladási ár: -

Kérdéses, hogy egyáltalán bájitalnak nevezhető-e a folyadék, mivel elfogyasztania senkinek sem kell. Tulajdonképpen a Szimpatikus mágia egyik eszköze ez, mellyel a boszorkány elképesztő hatalomra tehet szert áldozata felett. A folyadék nem más, mint a célpont fizikai testének egykori részéből készített esszencia. Az elkészítés több órás szertartást igényel, melynek során az áldozat körmét, haját többféle különleges növény keverékével és ráolvasásokkal halványzöld színnel derengő folyadékká alakítják. A boszorkánynak a felhasználás kezdetén be kell mártania bal kezének mutatóujját a folyadékba. Mikor ez megtörténik, a maradék főzet minden mágikus képességét elveszti, az egy óra pedig telni kezd. A varázsszer hatására a boszorkány minden varázslatát - mely ellen az áldozat Asztrál vagy Mentál ellenállásra jogosult - a kiszemelt személy ellen sokkal könnyebben alkalmazza. Minden egyes eredeti erősítés a varázslat hatására kétszeresre nő. Ha a boszorkány tovább kíván erősíteni egy varázslatot, a hatás természetesen ugyanez lesz, vagyis az eredendően 1 E-t jelentő Mp-ért most 2E lesz a növekedés. Az áldozat csak egy órán át van veszélyben, de ezalatt az idő alatt oly sebezhető, mintha Asztrál és Mentál pajzsai semmivé lettek, vagy meggyengültek volna.



Alapvető varázslatok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Transz	3	1	15 perc	Önmaga	lásda leírást	-
Mágia felfedezése	1	1	1 szegmens	20 láb	1 kör/szint	-
Szépségvarázs	8	1	10 kör	Önmaga	1 nap	-
Lebegés	5	1	3 szegmens	Érintés	perc/szint	-
Boszorkánykör	3	-	10 kör+transz	Érintés	lásd a leírást	-
Varázstárgykészítés	Speciális	-	1-3 óra	lásd a leírást	lásd a leírást	

Misztikus képességek

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Holdfényjárás	8	-	2 szegmens	Önmaga	lásd a leírást	-
Repülés	35	5	1 kör	lásd a leírást	15 perc/szint	-
Árnyak	7	-	2 szegmens	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	-
Retesz	4	-	1 szegmens	5 láb sugarú kör	egyszeri	-
Útkeresés	7	-	1 kör	korlátlan	egyszeri	-
Eredetkutatás	34	-	12 kör+k6 óra	Érintés	egyszeri	-
Csapdakeresés	8,14,20	-	1 kör	5 láb sugarú kör	perc/szint	-
Kígyóvarázs I.	3	-	4 szegmens	20 láb sugarú kör	10 kör	-
Mágiaelnyelés	7	-	1 szegmens	Önmaga	5 perc	-
Pusztítás	70	lásd a leírást	2 kör	lásd a leírást	egyszeri	-
Lebegés vízben	2	-	1 szegmens	Önmaga	lásd a leírást	-

Tűzmágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Tűzgyújtás	3	1	1 szegmens	Önmaga	lásd a leírást	-
Tűzgyűrű	32	6	4 szegmens	lásd a leírást	5 kör	-
Tüzes tekintet	8/kör	5	3 szegmens	12 láb	kör/szint	-
Tűzgejzír	26	2	3 szegmens	12 láb sugarú kör	kör/szint	-
Lángoszlopok	45	4	3 szegmens	12 láb sugarú kör	kör/szint	-
Futótűz	26	5	2 szegmens	150 láb	15 kör	-
Villámszórás	9	1	1 szegmens	12 láb	5 kör	-
Tűzbogarak	7	1	3 szegmens	20 láb sugarú kör	12 kör	-

Anyagi mágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Fuvallat	6	5	2 szegmens	10 láb/szint	1kör	-
Kígyóvarázs II.	7	1	6 szegmens	Érintés	5 kör	-
Füstidézés	5	1	3 szegmens	lásd a leírást	3 kör	-

Asztrálmágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Bűbáj	4	4	1 kör	Érintés	lásd a leírást	Asztrális
Szerelemvarázs	15	5	1 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Viszály	14	5	5 szegmens	20 láb sugarú kör	5 perc/szint	Asztrális
Igaz felelet	5	3	1 kör	3 láb sugarú kör	Speciális	Asztrális
Rovarfelhő	5	-	5 szegmens	lásd a leírást	3 kör	-
Kígyóbűvölés	4	-	5 szegmens	látótávolság	15 kör/szint	-
Kígyóvarázs III.	2	1	2 szegmens	Érintés	kör/szint	-
Szemmelverés	25	15	5 szegmens	20 láb	lásd a leírást	Ld.: leírás

Érzelemkioltó varázslatok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Düh kioltása	17	9	1 kör	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	Asztrális
Szerelem elorzása	15	7	1 kör	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	Asztrális
Önbecsülés eltiprása	25	9	1 kör	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	Asztrális
Felelősségérzet megszűntetése	15	7	1 kör	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	
Félelem elűzése	55	6	1 kör	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	Asztrális
Érzelem átirányítás	15	8	1 kör	Érintés	Speciális	Asztrális

Érzelemkeltő varázslatok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Gyanú	5	3	3 kör	10 láb	10 perc	Asztrális
Gyűlölet	15	3	1 kör	10 láb sugarú kör	10 perc	Asztrális
Irtózat	12	3	1 kör	10 láb sugarú kör	10 perc	Asztrális
Üldözési mánia	12	3	1 kör	10 láb sugarú kör	10 perc	Asztrális
Rettegés	8	3	1 kör	10 láb sugarú kör	10 perc	Asztrális

Átkok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Átokvarázs	25	10	4 szegmens	hallótávolság	Speciális	Asztrális
Átokfejtés	10	1	10 kör	Érintés	egy személy	-
Átokűzés	2+lásd a leírást	1	10 kör	Érintés	Maradandó	-

Jellemtorzító átkok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Hazugság	18	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Csalás	4	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Lopás	8	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Tiszteletlenség	10	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Szószátyárság	8	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Gyilkos hajlam	35	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Öngyilkos hajlam	50	8	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális
Iszákosság	12	7	5 kör	Érintés	Maradandó	Asztrális

Mentálmágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Láthatatlanság	5	2	4 szegmens	látótávolság	k6 óra	Mentális
Láthatatlanság felfedezése	8	3	2 szegmens	10 láb sugarú kör	12 perc	Mentális
Észlelhetetlenség	8	1	5 szegmens	látótávolság	k6 óra	Mentális
Akaratrablás	6	1	2 szegmens	3 láb	kör/szint	Mentális
Tudatrablás	30	8	2 szegmens	3 láb	lásd a leírást	Mentális
Bódulat	5	3	1 kör	10 láb sugarú kör	6 kör	Mentális
Parancs	2	1	3 szegmens	10 láb	1 kör	Mentális
Sugallat	4	1	2 kör	látótávolság	lásd a leírást	Mentális
Kínokozás	20	10	1 szegmens	5 láb	egyszeri	Mentális
Nyelvbéklyó	8	20	5 szegmens	20 láb sugarú kör	lásd a leírást	Mentális

Lélekvarázs

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Ámokfutás	50	15	2 kör	3 láb	lásd a leírást	lásd leírást
Éberség	8	1	5 kör	Érintés	48 óra	lásd leírást
Álmatlanság	3	3	1 kör	Érintés	1 nap	lásd leírást
Álomvarázs	18	8	1 kör	10 láb sugarú kör	15 perc +Speciális	lásd leírást

Álomellenőrző varázslatok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Jósálom	10	10	30 kör	Önmaga	6 óra	lásd leírást
Rémálom	15	5	1 kör	látótáv	6 óra	lásd leírást
Igazálom	62	22	2 kör	látótáv	6 óra	lásd leírást

Tömegbefolyásoló varázslatok

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Rettegés szava	35	20+TSZ	1 szegmens	lásd a leírást	1 óra/szint	Asztrális
Kín szava	50	20+TSZ	1 szegmens	lásd a leírást	3 kör	Mentális

Szexuálmágia

Bájolások

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Őrjítő pillantás	5	3	1 szegmens	10 láb átmérőjű kör	1 óra/szint	Asztrális
Csábítás	12	10	1 szegmens	10 láb sugarú kör	1 óra/szint	Asztrális
Védelem	15	9	1 szegmens	Érintés	5 perc/szint	Mentális
Fürkészés	8	10	1 szegmens	Érintés	2 kör	Mentális
Álmok asszonya	16	3	2 kör	Önmaga	1 óra/szint	-
Bénítás	2	5	1 szegmens	Érintés	Speciális	Mentális

Csókmágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Izzó csók	12	1	5 szegmens	csók	Egyszeri	-
Megbélyegzés csókja	25	12	5 szegmens	csók	maradandó	Mentális
Felejtés csókja	18	10	5 szegmens	csók	lásd Csókmágia	Mentális
Rabszolgasásg csókja	35	10	5 szegmens	csók	lásd Csókmágia	Mentális
Átváltoztatás csókja	80	10	5 szegmens	csók	lásd Csókmágia	lásd leírást
Iszonyat csókja	23	10	5 szegmens	csók	lásd Csókmágia	Asztrális
Élet csókja	22	1	5 szegmens	csók	egyszeri	-
Kriptacsók	49	10	5 szegmens	csók	lásd Csókmágia	-
Halál csókja	52	15	5 szegmens	csók	Maradandó	Asztrális

Az ölelés mágiája

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Féltékenység	7	12	3 szegmens	Érintés	lásd leírást	Asztrális
Rabszolga ölelés	25	10	5 szegmens	Érintés	lásd leírást	Asztrális
Mágikus ölelés	2	5	5 szegmens	Érintés	1 perc	-
Tudástár	7	3	3 szegmens	Önmaga	Speciális	-
Sorvasztás	22	15	5 szegmens	Érintés	Speciális	Mentális
Akarat elorzása	24	15	1 kör	Érintés	lásd a leírást	Mentális
Betegség átadása	6+5/szint	Speciális	3 szegmens	Érintés	Speciális	Egészségpróba

Gyertyamágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Gyertyakészítés	Speciális	Speciális	1 óra	Érintés	Maradandó	-
Vörös gyertya	12	6	Speciális	lásd Gyertyamágia	5 perc	lásd leírást
Kék gyertya	6	6	1 kör	lásd Gyertyamágia	5 perc	Mentális
Sárga gyertya	Speciális	Speciális	1 kör	lásd Gyertyamágia	5 perc	Asztrális
Zöld gyertya	Speciális	Speciális	Speciális	Gyertyamágia	5 perc	Méregellenállás
Szivárványszín gyertya	lásd a leírást	lásd a leírást	1 kör	lásd Gyertyamágia	lásd a leírást	lásd a leírást

Szimpatikus mágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Személy megkeresése	8	15	3 kör	lásd a leírást	1 óra/szint	Asztrális
Szólító ige	45	15	3 kör	Végtelen	lásd a leírást	Asztrális

Viaszbábok mágiája

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Fehérbábu	33					
Vörösbábu	55					
Feketebábu	66					
Kékbábu	33					

Térmágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Távolbalátás	22	-	3 kör	lásd a leírást	korlátlan	-
Megfigyelés	5	1	3 szegmens	korlátlan	kör/szint	-
Kihallgatás	4	1	3 szegmens	korlátlan	kör/szint	-
Üzenet	2	1	1 szegmens	korlátlan 1 perc/szint	-	
Madártávlat	10 v.15	1	5 szegmens	5 mérföld	10 perc	-
Árnyékajtó	35	5	1 kör+3kör	lásd a leírást	lásd a leírást	-
Eltűnés	32	1	1 szegmens	Önmaga	egyszeri	-
Hasadék	12	1	2 szegmens	20 láb	10 kör	lásd a leírást

Familiáris mágia

A Varázslat neve	Mp	Erősség	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Összetartozás	6	1	5 kör	Érintés	lásd a leírást	lásd leírást
Eggyéválás	15	1	5 kör	Érintés	lásd a leírást	lásd leírást



Lángszínben izzó alak bámult rá, amikor felnézett, világító bal kezét fenyegetően felé nyújtotta. A tiadlani úgy érezte, hatalmas fagykutya mar a gyomrába. Kék robbanás áradt szét a testében, izzó hidegség marcangolta mindenütt. Remegő kezéből kifordultak a fegyverek - s ekkor nyikorgó nevetést hallott...

részlet Jan van den Boomen *Jó széllel toroni partra* c. regényéből

BOSZORKÁNYMESTERI MÁGIA

- Alapvarázslatok
- Elemi mágia
- Anyagmágia
- Rontás, Átkok
- Méregmágia
- Természeti mágia
- Mentálmágia
- Asztrálmágia
- Betegségmágia
- Nekromancia

Ahogyan a varázslók kezdő mágusok, a boszorkánymesterek kétségtelenül a fekete mágia gyakornokai. Mágiájuk egyetlen célt szolgál, hatalmukat egyetlen csatornán át zúdítják a gyanútlan és gyakorta védtelen világra: a pusztítás legkörmönfontabb és legegyszerűbb formáinak egyaránt alkalmazói ők. Beszélik, már nem is az Élet, hanem a Halál Princípiumát hordozzák - mert Élethez kötődő varázstudó az övékhez fogható, gátlástalan rombolásra képes nem lehet.

Aligha véletlen, hogy e Kaszt képviselői a kulturálisan és etnikailag rendkívül tarka képet mutató kontinens majd' minden zugában megtalálhatók, hisz az elvetemültek szükségképp találnak a közös útra a nap alatt. Boszorkánymesterek uralják Észak-Yneven Toront, de megtalálhatók Abasziszban és a Quiron-tenger minden olyan civilizációs központjában is, ahol képességeiket (vagy szolgálataikat) jó pénzért kamatoztathatják. A kontinens déli részén fő fészkük Krán, az általa és sötét hatalma által védelmezett Gorvik, de rontó igéik felhangzanak Taba el-Ibara oázisaiban éppúgy, mint shadoni várkastélyok titkos kazamatáiban - pedig Domvik országában a fekete mágia gyakorlását, s az ilyen praktikák mestereinek támogatóit is halállal büntetik. A boszorkánymesterek és a hasonszőrűek déli paradicsoma a Városállamok, ahol gátlástalanságuk a leghamarabb hozhatja meg gyümölcsét, s ahol a kellőképp aljasok hamar politikai tényezővé emelkedhetnek.

VARÁZSLÁS

A boszorkánymesterek mágiájának éppúgy elengedhetetlen része a varázsigék kimondása s a mágikus rúnák levegőbe rovása, mint a varázslókénak. Velük ellentétben azonban a boszorkánymesterek soha nem hagyhatják el egyik összetevőt sem - ha megteszik, a varázslat létre sem jön.

Az érintés - akár a boszorkányok

esetében - náluk is a bal kéz használatát követeli meg. Jobb kézzel hiába is legyintenék meg kiszemelt áldozatukat, azzal nem ruházhatják át a varázslatot.

ALAPVARÁZSLATOK

Mágia felfedezése

Típus: -
Mana-pont: 1
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester érzékelheti bármilyen típusú mágia jelenlétét, legyen annak forrása tárgy, személy, hely, vagy bármi más. Kivételt képeznek azok a mágiaformák, melyeket Leplezés véd. A boszorkányok Megbélyegzés csókja által létrehozott bélyeg sem észlelhető. A varázslat hatósugara 20 láb, s az érzékelés szintenként egy percig tartható fenn.

Bagolyszem

Típus: -
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 4 óra
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester - vagy akit megérint - ezen varázslat segítségével képes lesz látni a sötétben. Ez nem infra- vagy ultralátás: a szem érzékenysége változik meg úgy, hogy a legkisebb fényben is nappali fénynek megfelelő élességgel lásson mindent. Ha tökéletes a sötétség - ez felettébb ritka, legfeljebb egy barlang belsejében, vagy egy bezárt, ablaktalan szobában fordul elő - a varázslattal sem lehet látni. Nyílt térben vagy ablakkal ellátott helyen a varázslat még a legsötétebb Éjközép idején is remekül alkalmazható. A varázslat 4 órán keresztül hat. Hátránya, hogy ha a szem ilyenkor közvetlen, erős fényt kap, az illető nyomban és maradandóan megvakul. Ez lehet tűző napfény felhőtlen idő esetén, vagy közvetlen az arc elé tartott fáklya. Mindkét esetben az egyetlen védekezés a szem azonnali lehunyása lehet - ezzel a megvakulás esélye 25%-re csökkenthető.

A varázslat tűző napfényben remekül alkalmazható mágiában járatlan áldozatok megvakítására - nekik nincs százalékuk arra, hogy időben lehunyják a szemüket.

Varázstárgy készítés

Típus: változó
Mana-pont: amennyi az adott varázstárgynál szerepel
Erősség: -
Varázslás ideje: 1-3 óra
Hatótáv: lásd a leírásban!
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester létrehozhatja mindazokat a tapasztalati úton készülő varázstárgyakat, amelyek a Varázstárgyak fejezetben szerepelnek. Esetenként más tárgyakat is alkothat, de ezt a játékosnak alaposan meg kell beszélnie KM-jével.

ELEMI MÁGIA

Tűzvihar

Típus: Elemi Mágia
Mana-pont: 25
Erősség: 2
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslat segítségével 10 lábnyi távolságon belül bárhol egy 2 láb sugarú körben ható Tűzesőt idézhet meg. Az eső számtalan apró, perzselő, a levegőben cikázó lángnyelvből áll. Aki az érintett területen belül tartózkodik, 2k6 Sp égési sebet szenved el körönként. Kivéve a boszorkánymestert, aki így akár saját maga köré is mondhatja a varázslatot, semmi bántódása nem esik. Az érintett területen minden gyúlékony anyag lángra kap.

Az időtartam lejártával a Tűzvihar nyomtalanul eltűnik - ám a meggyújtott tárgyak tovább égnek.

Tűzalak

Típus: Elemi Mágia
Mana-pont: 27
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester és felszerelése - vagy az az egy személy, akit a boszorkánymester megérint - tűzzé változik a varázslat hatására. Új alakja leginkább a légiességre emlékeztet. Ha lassan is, de képes repülni, továbbá csak mágikus fegyverekkel sebezhető - ám nem tud varázsolni. Az Őstűz alapú mágia többbé nem hat rá, ám az Ősvíz alapú ettől kezdve igen. Ha közönséges vízzel leöntik, megközelítőleg k6 Sp sebet szenved el vödrönként; ha valamiképp vízbe dobják, körönként 15k6-ot.

Érintése k6 Sp égési sebet okoz, amit a boszorkánymester akár támadásra is felhasználhat. Ha gyúlékony tárgyakkal érintkezik, azok lángra lobbannak.

A varázslat annyi körig tart, amennyi a boszorkánymester szintje.

Villámmágia

A **villámok** a mágikus energiák nyers, természeti erőként való megnyilvánulásai. Létrehozásuk, kezelésük, a velük való védekezés és támadás a boszorkánymesterek különleges, egyedi képessége. A módszer - esetükben nem meglepő - határesetet képez a fekete- és a fehérmágia között, hiszen jelentős mennyiségű többletenergiát juttat a természet kényes egyensúlyokon alapuló rendszerébe.

A Villámmágia mind elméletileg, mind gyakorlatilag az Elemi Mágia kevéssé ismert, figyelemreméltó fejezeteként kezelendő. Varázslatai a nyers, lüktető energiát öntik kezelhető formákba a mágia segítségével. Kár is lenne persze tagadni, a cél nem különb, mint eddig volt: a pusztítás.

A villámvarázslatok sebzését jelentősen befolyásolja az áldozat viselte ruha, vért. A bőrvértek, a vastag ruházat (értsd: szőrme, téli posztóköpeny) 2 Sp-t levonnak minden egyes sebzési célzattal tett kockadobás értékéből. (Ha tehát a sebzés 5k6, a levonás 5x2, azaz 10 Sp). Ha a vastag ruházat felett az áldozat bármilyen félvértet visel, elesik a kedvezménytől. Igazán azonban akkor kerül bajba, ha a fémvért alatt nem visel vastag ruházatot vagy posztóvértet (ilyen például a láncing), mert ekkor a lehetséges sebzés maximumát szenvedi el (előző példánk esetében a sebzést dobni sem kell, az 5x10, azaz 50 Sp). A villámok sebzése ellen a páncélok hagyományos SFÉ-je nem érvényesül. További fontos megjegyzés, hogy az abbit - s azon ötvözetei, melyekben legalább 33 százalékban jelen van - nem vezetik az elektromosságot, jelen összefüggésben tehát bőrvértnek tekintendők.

Villámokkal csak Fp sebzés okozható, Ép sebzés nem. Túlütésről villámok esetében nem beszélhetünk, 50-nel nagyobb dobásnál is csak Fp-t veszít az áldozat. Ha Fp-inek száma nullára vagy az alá csökken, menthetetlenül elveszti eszméletét, de a maradék sebzés ekkor sem vonódik le az Ép-ből. További különlegesség, hogy ha az áldozat 40 Fp-s vagy afölötti sebzés esetén elvéti Egészségpróbáját, izmai k6 körre felmondják a szolgálatot. Bénultan rogy a földre, s csak 6 kör után képes újra megmozdulni.

Villámtűk

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 15 láb
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: Ügyesség- és Gyorsaságpróba

A varázslat több tucat apró villámot idéz meg, melyeket a boszorkánymester bal tenyeréből lőhet ki. Maximum 15 láb távolságig lehet eljuttatni őket, azon túl energiájuk eloszlik. Egyszerre több ellenfél ellen is alkalmazhatóak: maximum 5 plusz annyi teremtmény támadható, amennyi a boszorkánymester Tapasztalati Szintje (5+szint). A tűkkel nehéz pontosan célozni, csak az irány adható meg, aztán a többi már a véletlen dolga. Minden kiszemelt áldozat megpróbálhat félreugrani a villámtűk elől, ám kísérletét csak akkor koronázza siker, ha eredményes Ügyesség- és Gyorsaságpróbát dob. Ez esetben semmilyen sebzést nem szenved el. Ha bármelyik Képességpróba kudarcot vallott, az áldozatot körönként k10 tű találja el. Az energiatűk komoly sebzést ritkán okoznak, darabonként mindössze 1 Sp-t - ami annyit tesz, hogy vastagabb ruházat, bőrvértek esetén semmilyen sebzés nincs.

A varázslat Időtartama 1 kör szintenként.

Villámkeltés

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 3
Erősség: -
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: -
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester ezzel a varázslattal szabad folyást enged testén keresztül a nyers mágikus energiáknak; az időtartam alatt a sebzést okozó villámvarázslatokat feleannyi Mana-pontért lesz képes végrehajtani. Amennyiben ez nem egész szám, mindig felfelé kell kerekíteni.Minden okozott k10 sebzésért (a villámvarázslat minden egyes E-jéért) azonban a boszorkánymester is k6 Fp-t veszít a zabolázatlanul tomboló energiáknak köszönhetően. Rá is érvényessé válnak a Villámmágia sebzéssel kapcsolatos szabályai, csupán egyetlen eltéréssel - ha Fp-inek száma nullára vagy az alá csökken, a maradék sebzés az Ép-jéből vonódik le.

Kisülés

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 5
Erősség: lásd a leírásban
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 8 kör
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal nyers, lüktető energiát gyűjthet a tenyerébe. A varázslás befejeztével megkezdődik az összegyűjtés fázisa - minél tovább tart, annál több energia halmozódik a boszorkánymester tenyerébe, s annál nagyobb lesz a kisüléskor okozott sebzés is. Minden egyes összegyűjtéssel töltött kör 1E-vel növeli a kisülés erősségét. Ez a fázis maximálisan 4 körig tarthat.

Ahhoz, hogy a boszorkánymester kisüthesse a tenyerében felhalmozódott energiát, meg kell érintenie kiszemelt áldozatát - ami természetesen sikeres támadást igényel. Sikeres tá-

madás esetén az áldozat annyiszor k10 Sp-t veszít, amennyi erősségű (E) energiát a boszorkánymester az előző fázisban összegyűjtött. A támadást nem szükséges azonnal megejtenie, de ha az Időtartam lejártáig nem teszi meg, az összegyűjtött energia és az elhasznált Mana-pontok kárba vesznek.

Villámpenge

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 7 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkánymester nyers energiával övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A kékes derengés körbefonja a pengét, és a fegyver eredeti sebzésén túl megégeti mindazokat, akiken a fegyver sebet ejt. A kardot bárki megfoghatja, ha ügyel arra, hogy vastag bőr vagy posztó kerüljön a tenyere és a kard fémje közé. Ha ezt elmulasztaná megtenni, maga is körönként sebződik. A nyers energia sebzése körönként 1k10 Sp.

A mágiával felruházott karddal a továbbiakban is harcolni szükséges, KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je nem változik; sebzéséhez a kard eredeti sebzésén túl az energia sebzése járul. Az energia az Időtartam lejártával semmivé lesz, s a kard ismét közönséges fegyverré változik.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - a sebzés pedig 1k10-zel - növelhető.

Villámvért

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 7 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat nyers energiából való, kéken villózó aurát hoz létre a boszorkánymester - illetve azon személy körül, akit a boszorkánymester megérint. Akik az Időtartam alatt az így felvértezett illetőhöz érnek, vagy akiket ő érint meg, 1k10 Sp-t veszítenek. Ugyanez történik azzal, aki fém kézifegyverrel sikeres támadást hajt végre ellene, s nem gondoskodott fegyvere szigeteléséről. A boszorkánymester a varázslattal támadhat is.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Villámvarázs I.

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 7 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal egyetlen villámot lőhet ki bal kezének mutatóujjából. A villámmal céloznia kell, s célpontjának csak akkor okozhat sebet, ha el is találja. Ehhez sikeres Célzó Dobást kell tennie, ahol saját CÉ-jéhez hozzáadhatja a villám 35-ös CÉ-jét. A villámmal csak egyenes vonalban, maximum 20 láb távolságig lehet ellőni, ha semmi nem takarja el a kiszemelt áldozatot. Az energianyalábot - értelemszerűen - nem lehet fegyverrel hárítani.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Villámvarázs II.

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 20 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat sokkal biztosabb fegyver a boszorkánymester kezében, mint a hagyományos Villámvarázs. CÉ-je nem 35, hanem 70, azaz sokkal pontosabban célba talál. Egyéb tulajdonságaiban megegyezik a Villámvarázzsal. Kanyarodni vagy visszaverődni éppúgy nem képes, de a Kombináció varázslattal együtt használva még erre is alkalmassá tehető.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Villámvarázs III.

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 31 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A Villámvarázs leghalálosabb formája. Célzó Értéke 100, másban nem különbözik az ott leírtaktól. Önmagában nem képes sem visszaverődni sem fordulni, de a Kombináció varázslattal együtt alkalmazva igen. A magas CÉ lehetővé teszi, hogy sok fordulás és visszaverődés után is hatékony legyen.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Visszaverődő villám

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 10 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör

Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat sokban hasonlít a Villámvarázshoz, ám ez esetben a kilőtt nyaláb a kőről, fáról, üvegről - és egyéb nem vezető anyagokról - visszaverődik, azokban semmilyen kárt nem teszt. Irányát megváltoztatva eltalálhatja a takarásban rejtőző célpontot, aki akkor is áldozatul esik a villámnak, ha tetőtől talpig szigetelő anyagokba burkolja magát. Az efféle - visszaverődésre alapozó - célzás visszaverődésenként 15-tel csökkenti a villám CÉ-jét. Ez az érték alapban 35. Ha a visszaverésre kiszemelt felület tükör, a CÉ nem változik.

FIGYELEM: a visszaverődés révén a célpont távolsága nő - ez a célzásnál szerepet kap! A varázslat hatótávolságát nem csökkenti, mert az nem a villám által megtett utat jelenti, hanem a boszorkánymester körüli 20 láb sugarú kört. Ha a villám elvéti a célpontot, vagy elhagyja a hatótávolság határát, ártalmatlanul elenyészik.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Forduló villám

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 13 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

Ez a villámforma nem visszaverődni, hanem fordulni képes. Sgítségével falak mögött rejtőző vagy kanyarodó folyosón menekülő ellenfél is eltalálható. A villám CÉ-je megegyezik a Visszaverődő villámnál leírtakkal, de ebben az esetben a CÉ levonás csak -10, és nem visszaverődésenként, hanem megtett fordulatonként értendő.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Villámlánc

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 25 (7 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb sugarú kör
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: -

A Villámlánccal több ellenfél is támadható, mindüknek 20 láb sugarú körön belül kell tartózkodniuk. A kilőtt villám CÉ-je és sebzése megegyezik a Villámvarázsnál leírtakkal. A boszorkánymester célba veszi az első áldozatot; ha eltalálja, a villám a szokásos módon sebez. Eztán a boszorkánymester kijelölheti a következő célpontot; a villám az ő irányában folytatja az útját - ám CÉ-je 15-tel csökken. Új Célzó dobást kell dobni, a következő célpontra. Ha ez is célba talál, újból sebez és CÉ-je újból 15-tel kevesebb lesz. Ez így folytatódik addig, míg a villám egyszer célt nem téveszt, vagy míg a boszorkánymester be nem szünteti a varázslatot. A varázslat tetszőleges számú ellenféllel szemben alkalmazható.

További 7 Mp felhasználásával a varázslat erőssége 1E-vel - miáltal a sebzés 1k10-zel - növelhető.

Kombináció

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 10
Erősség: -
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: -
Időtartam: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a II.-es és III.-mas Villámvarázs is felruházható a Visszaverődő és a Forduló Villámokra jellemző különleges tulajdonságokkal. Az így felépített új varázslat Mana-pont igényét minden esetben ki kell számolni. A következőképpen: az alap a felhasznált Villámvarázs Mp-igénye a kívánt erősítés esetén. Ehhez hozzáadandó a Kombináció 10 Mana-pontja - ez biztosítja a kohéziót az egyes varázslatok között. Minden egyes fordulásért, amit a villámnak meg kell tennie, további 3 Mp-tal, és minden visszaverődésért további 2 Mp-tal kell fizetni. Ezek összessége kiadja a kombinált varázslat Mana-pont igényét.

Az összerakott varázslatban Erősség tekintetében az alap varázslat az irányadó; a Varázslási idő az összes felhasznált varázslat ideje együtt, az Időtartam egyszeri, Mágiaellenállás pedig továbbra sincs.

Bebörtönzés

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 45
Erősség: 15
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: óra/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester nyers energiából való erőtérketrecbe zárhat egy emberi méretű vagy kisebb teremtményt. A ketrec kör alakú, sugara 1 láb, rácsai anyagtalanok és derengő kék fényt sugároznak - gyakorlatilag villámnak minősülnek. A bezárt lény nem képes kitörni börtönéből, csak ha vállalja a rácsokkal való érintkezés kockázatát. Ha hozzájuk ér, vagy áthatol rajtuk, körönként 7k10 Sp-t sebződik - ami érthetően erős fájdalommal jár -, s ha elvéti Egészségpróbáját, izmai k6 körre felmondják a szolgálatot. Bénultan rogy a földre, és szerencsésnek mondhatja magát, ha kellő távolságra zuhan az irtózatos energiarácsoktól. A ketrecből biztonságosan kijutni csak mágia segítségével lehet. A varázslat a boszorkánymester szintjeinek megfelelő számú óráig tart.

Villámtagadás

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester megvédheti magát - vagy a hatótávolságon belül tartózkodó egyetlen másik lényt - minden fajta nyers energia, villám sebzésétől, ha az természetes eredetű. A villám energiája ártalmatlanul a földbe vezetődik, és közben semmilyen módon nem károsítja a varázslat használóját. Ha mágikus villám csap a varázslat használójába, nem árthat neki, amennyiben erőssége nem haladja meg a védelem erősségét. Ha meghaladja, csak annyit sebez rajta, amennyivel erőssége több a védeleménél. A varázslat hatóideje a boszorkánymester szintjének megfelelő számú kör. Újabb 7 Mp felhasználásával a varázslat erősítése 1 E-vel növelhető.

ANYAGMÁGIA

Folyadékpusztítás

Típus: Anyagmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslattal egy liter, bámilyen nem mágikus természetű folyadék semmivé tehető. Természetesen élőlények testnedvei nem képezhetik a varázslat tárgyát.

A mennyiség minden további 3 Mana-pont felhasználásával 1 literrel növelhető.

Szilárd anyag pusztítás

Típus: Anyagmágia
Mana-pont: 7
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével bármilyen szilárd halmazállapotú, nem mágikus természetű anyag (tárgy) semmivé (nem levegővé!!) tehető. Az anyag mennyisége a minőségétől függ. A következő csoportok szerint:

I. Nemtelen anyagok. Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba
II. Fémek. Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé.
III. Nemesfémek. Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található)

A varázslattal 1 Kg I. csoportba, 1/2 Kg II. csoportba, vagy 1 g III. csoportba tartozó anyag változtatható semmivé. További kikötés, hogy csak önálló és egész tárgyakra alkalmazható, tárgyak részeire nem. Mint ahogy élőlények teste, tárgyai, felszerelése sem képezhetik a varázslat tárgyát. (Lásd még Mágia - Természetes Anyag Mágiája, Destrukció!!)

Szilánkokra robbantás

Típus: Anyagmágia
Mana-pont: 12
Erősség: 6
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester másik szilárd anyagot pusztító varázslata ez. Hatására a mágikus energiák beférkőznek az anyag szerkezetébe, és a gyenge pontoknál szétfeszítik azt. A folyamat eredményeképp a tárgy szilánkokra robban. Maximum 3 kg-os tárgyra alkalmazható, melynek a Szilárd anyag pusztítás varázslatnál felsorolt I. vagy II. anyagcsoportba kell tartoznia, s az ott feltüntetett megkötések is érvényesek. A szétrobbanó tárgy közvetlen közelében (1 láb sugarú kör) tartózkodók k6 Sp sebet szenvednek el a repeszektől.

Savteremtés

Típus: Anyagmágia
Mana-pont: 9
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester erős savat teremthet vízből, borból, egyéb folyadékból. A sav mennyisége körönként egy kis pohárnyi. A sav poharanként k6 Fp sebet okoz, s esetenként - a helyzettől függően - Ép-vesztést, vakságot, képességek (pld: Szépség) csökkenését is eredményezheti. A sav annyi körig marad sav és maró, amennyi a boszorkánymester szintje - utána visszaalakul.

Savfelhő

Típus: Anyagmágia
Mana-pont: 13
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 2 láb sugarú kör
Időtartam: kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslat segítségével nagy, savpermetből álló felhőt hozhat létre. Ez a felhő a széllel elszáll - ezzel a varázslattal nem irányítható - csak megjelenésének helyét jelölheti ki a varázslat megidézője. A felhő körönként k6 Fp-t sebez, 2 láb sugarú körben. A varázslat a boszorkánymester szintjeivel egyező számú körig tartható fenn, de előbb is eloszlatható. A boszorkánymester nem áll ellent a felhőben lévő savnak, így a varázslatot néha hamar megszünteti, hogy ne essen ő maga is áldozatul. Jól használható a varázslat a Szélirányítás varázslattal együtt.

RONTÁS

A **Rontás** a boszorkánymesterek fekete mágiájának egyik jellegzetes formája. A Rontás varázslatokkal betegségek kórokozói juttathatóak be a kiszemelt áldozat szervezetébe, mágikus úton. A bejuttatásért felelős mágia az Anyagi Mágia különleges formája - így Mágia-ellenállásra nincs mód. A kórokozó mindenképpen bejut az áldozat szervezetébe, és igyekszik megfertőzni őt, kiterjeszteni rá áldatlan hatását. Az áldozat egyetlen lehetősége, hogy megkísérli szervezete erejével, ellenállóképességével legyűrni a betegséget. Ehhez Egészségpróbát kell dobnia, a betegség szintjének megfelelő módosítókkal (lásd Betegségek!), melynek sikere esetén felülkerekedik, s a kórokozók ártalmatlanul elpusztulnak a szervezetében. Másként fogalmazva: semmilyen hatás nem érvényesül rá. Ha azonban elvéti Egészségpróbáját, a betegség kiterebélyesedik, és hatni kezd.

Mivel a mágia következtében egyrészt jelentős mennyiségű, erős kórokozó kerül a szervezetbe, másrészt a hatás azonnali, a betegség pillanatok alatt elhatalmasodik az áldozaton, és súlyosságának megfelelő mértékben károsítja. Az áldozat ezt közérzetén, képességei, Fp-i csökkenésén azonnal megérzi, s ha nem dob sikeres Akaraterőpróbát, 1 körre sokkos állapotba kerül. Ezalatt sem harcolni, sem varázsolni és Pszit használni nem képes. Általában felüvölt meglepetésében vagy tehetetlen dühében, gyakorta meg is dermed a döbbenettől. Ha megdobja az Akaraterőpróbát, mindezen hatások nem érvényesülnek, s az illető azt tesz, amit akar. A fent említett hatások természetesen ugyancsak nem érvényesülnek, ha a betegség hatása nem azonnali, vagy legalábbis hatását nem érzékelteti azonnal - az efféle kitételek mindig helyet kapnak a betegség leírásában.

Ne firtassuk, hogy a mágikus úton bejuttatott kórokozók honnan származnak - a legkülönb elméleti mágusok is más és más véleményt vallanak e téren. Szemléljük úgy, hogy a boszorkánymester teremti őket mágikus hatalmával. Miért is ne? Ha szúnyogot és lótetűt képesek vagyunk létrehozni, miért jelentenének akadályt ezek az ártalmas parányok?

Rontás varázslat mindig csak egyetlen áldozatra mondható. Az áldozat a mágikus úton történő megfertőződéskor nem tartózkodhat a boszorkánymestertől 20 lábnál messzebb, különben a varázslat nem hat. Később - ha már megbetegedett - természetesen eltávolodhat. Ha a boszorkánymester a varázslat végén képes megérinteni a kiszemelt áldozatot, akkor a varázslat terjesztette betegség már a kiinduláskor 1-gyel magasabb szintűnek számít annál, amennyi alapesetként a betegség leírásában fel van tüntetve.

Mivel Rontás esetén a mágia csak a fertőzés körülményeinek megteremtésében játszik szerepet, majd megszűnik - átadva a helyet az áldozat szervezetében terebélyesedő betegségnek - a mágia semlegesítése a betegen nem segít. Állapota csak a papok Gyógyítás varázslatával vagy esetenként a Herbalizmus Képzettségben való jártassággal javítható. Persze akadnak esetek, mikor a beteg külső segítség nélkül, pusztán erős szervezetének köszönhetően maga is felépül - ha ez lehetséges, akkor a varázslat leírásánál mindenképp említést nyer.

A fentiek alól kivételt képeznek azon betegségek, melyeknek természete mágikus, hiszen esetükben a mágia mindvégig ott munkál a betegben. Ilyenkor természetesen a mágia semlegesítése (lásd Mágia - Destrukció!) is nyomban megszünteti a betegséget. A dolgok rendjéből fakad, hogy ilyenkor pedig általában a gyógyítás vall kudarcot - legyen akár hagyományos, akár mágikus.

vétés mértéke	Hatás	módosító	képesség csökkenés	Fp-vesztés
1	Enyhe lefolyású	5-15	1-3	1k3/nap
2	Kevéssé súlyos	15-30	2-5	1k6/nap
3	Súlyos	30-45	4-7	1k10/nap
4	Nagyon súlyos	40-55	6-9	2k10/nap
5	Kritikus	50-65	8-10	1k3/óra
6	Válságos	60-75	9-11	1k6/óra
7	Halállal fenyegető	70-85	10-13	1k10/óra
8	Halálos	80-90	12-14	2k10/óra
9-	Biztosan halálos	90	15	1k3/perc

A Rontással terjesztett betegség súlyossága általában attól függ, hogy az áldozat mennyivel vétette el a fertőzés elleni Egészségpróbát. Az elvétés mértéke alapján, a fenti táblázat segítségével határozhatjuk meg a betegség súlyosságát. Akadnak betegségek, melyek mindig azonos súlyossági fokon hatnak - ezt a varázslat leírásában mindenütt említjük, ilyenkor az Egészségpróba elvétésének mértéke is közömbös.

A módosító megadja, hogy a betegség miatt mekkora negatív módosító sújtja az érintett cselekedeteket és képzettségeket; az Fp módosító elárulja, mennyivel csökkenhetnek a beteg Fp-i a fertőzés miatt. (Bővebben lásd a Betegségek c. fejezetnél!)

Agyhalál

Típus: Rontás
Mana-pont: 38
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 4.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: Intelligenciavesztés

A *varázslattal* egy lény elméjének mentális képességei csökkenthetőek - ha az elvétette a betegség szintjének megfelelő Egészségpróbát. A varázslat terjesztette betegség 4. szintű, s a keringési rendszert érinti. A kórokozó gyorsan elpusztul az idegen szervezetben - annál hamarabb, minél alacsonyabb súlyossági fokon hat. Amíg azonban jelen van, meggátolja az agy vérellátását, minek következményeként az áldozat annyi pontot veszít maradandóan az Intelligenciájából, amennyi az adott súlyossági fokon a táblázatban szerepel.

A betegség olyan gyors lefolyású, hogy gyakorlatilag semmilyen gyógymód nem alkalmazható ellene.

Ha a boszorkánymester még 25 Mana-pontot szán a varázslatra, 1-gyel növelheti a betegség szintjét.

Álomkór

Típus: Rontás
Mana-pont: 9
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 3.
Hatóideje: k10 óra
Hatása: lásd a leírásban

A varázslattal Álomkór betegséggel fertőzhető az áldozat, ha elvéti a betegség szintje által módosított Egészségpróbáját. A fertőzött áldozat egyre többet fog aludni, s aktív cselekvésre egyre kevesebb ideje marad. Először napi 8, majd naponta egy-egy órával több alvásra lesz szüksége a pihenéshez. Ha erre nincs módja, minden egyes hiányzó óra után 5-tel csökken KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je, CÉ-je és százalékos jártasságai. Ha tehát 11 órát kellett volna aludnia, de csak hetet aludt, a következő nap -20-as módosítóval cselekedhet csak mindent.

Az Álomkór 3. szintű, idegrendszert károsító betegség, súlyossága minden esetben csak kevéssé súlyosnak számít. A beteg állapota magától se nem romlik, se nem javul.

Az Álomkór természetes úton nem, csak a papi mágia Gyógyítás varázslatával gyógyítható.

A betegség szintje további 3 Mana-pont árán 1-gyel növelhető.

Bélsorvadás

Típus: Rontás
Mana-pont: 26
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 7.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: Fp csökkenés, halál

A boszorkánymester ezen varázslata elpusztítja az áldozat bélrendszerét - ha az elvéti fertőzés elleni Egészségpróbáját. A Bélsorvadás 7. szintű, emésztőrendszert károsító betegség; minimális súlyossága: enyhe lefolyású, a maximális: halállal fenyegető. A mágia által azonnal hat, de csak a válságos vagy azt meghaladó súlyossági állapotban veszedelmes igazán. Ha a beteg állapota ezt a fokot eléri, belei elsorvadnak, miáltal szűntelen hasmenés gyötri (Fp-inek száma 2k6-tal csökken), s többé semmilyen élelmet nem képes megemészteni. Ettől kezdve bármennyit eszik is, lassan éhenhal. Ha a betegség eleve "válságos" súlyossági fokon hat, egyetlen kör alatt elsorvadnak a belei, ami iszonyú kínnal jár (3k10 Fp). Egy ember általában kétszer annyi napig bírja élelem nélkül, amennyi az Állóképessége - ugyanis minden második napon elveszít 1 pontot az Állóképességéből. A beteg állapota magától nem javul, csak 12 órás periódussal romlik.

A betegséget gyógyítani csak papi mágiával lehet, ellenben borsos keserűfű hideg kivonatának rendszeres fogyasztásával a romlás sebessége felére lassítható. A tönkretett bélrendszert csak a papok Gyógyítás varázslatával lehet rendbehozni.

A betegség szintje további 13 Mana-pont ráfordításával 1-gyel növelhető.

Bűvragály

Típus: Rontás
Mana-pont: 20 + a Rontás Mp-je
Erősség: a Rontásé
Varázslás ideje: +5 szegmens
Hatótáv: változó
Időtartam: változó
Mágiaellenállás: -

Eme varázslat segítségével a Rontásnál leírt kórságok java fertőzővé tehető. A Bűvragály áldozata, legyen akár ember, akár állat, annyi további élőlényre lesz képes érintéssel ráragasztani betegségét, amennyi a boszorkánymester szintje. A másodlagosan fertőzöttek, már csak feleennyi, a harmadlagosan fertőzöttek pedig csak harmad ennyi, stb. személynek lesznek képesek továbbadni betegségüket. A Bűvragály egészen addig terjed, amíg a varázslat frissen megfertőzött áldozatai már csak egy személyt lesznek képesek megrontani. Ezután a mágikusan gerjesztett járvány kimerül. A Rontás szintje a másodlagos, harmadlagos, stb. fertőzötteknél mindig eggyel csökken, minimum 1-re. Íme egy példa a varázslat működésére:

Ralraugh, a 4. szintű Boszorkánymester, egy békés udvarház lakóinak életét készül szörnyű kórságaival megkeseríteni. Bűvragállyal kiegészített Álomkórral (összesen 20+9=29 Mp) fertőzi meg az uraság kedvenc szolgálóját (a betegség szintje 3). A megfertőzött szolgáló legfeljebb 4 másik emberre ragaszthatja rá az Álomkórt, nekik viszont már csak eggyel alacsonyabb szintű rontás ellen kell Egészségpróbát dobniuk. Ha mind a négyen elrontják a képességpróbájukat, már fejenként maximum 2-2 további társukat tudják megfertőzni (1+4+8, eddig összesen 13), náluk a betegség szintje már csak 2 lesz. Ezek az áldozatok pedig már csak fejenként 1-1 személyt fertőzhetnek tovább (13+8, összesen 21), az ő esetükben a betegség szintje már csak 1. Tehát Ralraugh maximálisan 21 személy megrontására képes varázslatával.

Megjegyzendő, hogy a Bűvragály áldozatainak holttestei még egy teljes napon keresztül a betegség hordozói maradnak. Ha a boszorkánymester óvatlan, akár saját varázslata áldozatául eshet. A betegségek szintje a megfelelő mennyiségű Mp ráfordításával növelhető.

Fájdalom

Típus: Rontás
Mana-pont: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 1.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: k6 Fp/kör, halál

A varázslattal a boszorkánymester szörnyű fájdalmat idézhet elő egy ellenfelében. Az áldozatba juttatott 1. szintű, idegrendszert károsító betegség súlyossága válságosnak számít, hatása azonnali, és az érző idegeket stimulálja. Az áldozat - ha elvétette Egészségpróbáját - körönként k6 Fp-t veszít, míg meg nem gyógyítják, vagy míg életét nem veszti. A betegség akkor végez vele, ha Fp-i nullára csökkentek.

A betegség csak papi mágiával gyógyítható, azonban a fájdalom csillapítható azonnali, vagy gyors hatású, legalább 5. szintű kábítóméreggel, illetve kalánfű főzet itatásával, netán egyszerűen az áldozat leütésével. A fájdalom csillapítás hatására az áldozat csak percenként (6 kör) veszíti el a k6 Fp-t.

A betegség szintje további 5 Mp-ért 1-gyel növelhető.

Fekete halál

Típus: Rontás
Mana-pont: 35
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 4.
Hatóideje: 10 perc
Hatása: Fp vesztés, halál

Ynev egyik legrettegettebb fertőzését, a Fekete halált idézi elő áldozata szervezetében. Sikertelen egészségpróba esetén a bőr azonnali megfeketedésével, majd 10 perc múltán, kómával, azután az Fp-k elfogytával halállal végződik - az esetek 75%-ában. Az áldozat halállal fenyegető állapotban óránként 1k10, halálos estben óránként 2k10, végül biztosan halálos lefolyás estén percenként 2k6/2 Fp-t veszít. A maradék 25% is csak gondolja, hogy rá nem hatott a szörnyű kórság - de nagyot téved. Hordozóvá válik, s minden vele érintkező személynek Egészségpróbát kell dobnia a betegség szintjének függvényében, különben elkapja a fertőzést. A beteg állapota magától soha nem javul, ám óránként romlik. A Fekete halál alapesetben 4. szintű, idegrendszert károsító, azonnali hatású betegség. Enyhébb lefolyása halállal fenyegető, a súlyosabb biztosan halálos.

A kórság gyógyító mágiával kezelhető, más ellenszere nincs.

A betegség szintje további 15 Mana-pont segítségével 1-gyel növelhető.

Idegroncsolás

Típus: Rontás
Mana-pont: 25
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség:
Szintje: 4.
Hatóideje: lásd a leírásban!
Hatása: bénulás

A varázslat által okozott betegség 4. szintű és az idegrendszerre hat. Ha az áldozat elvéti Egésszségpróbáját, a betegség befészkeli magát a szervezetébe. Hatására 10 körön keresztül zavaró ingerek kerülnek az áldozat mozgásért felelős idegeibe, ami az Izzó Idegekhez hasonló görcsös rángatózást eredményez. Az első körben 10% az esélye, hogy a görcs bekövetkezzék, a másodikban 20, a harmadikban 30, és így tovább a 10. körig és a 100%-ig. Ha a görcs lecsap az áldozatra, annak még 2 köre van hátra a végső hatásig - mialatt a földön vonaglik. Ha a két kör alatt nem gyógyítják meg, a betegség véglegesen szétroncsolja idegeit, miáltal teljes teste megbénul. Beszélni, enni mozdulni nem képes.

A betegség kizárólag a papi mágia gyógyítás varázslatával gyógyítható, a súlyosságának megfelelő Mana-pontért (minden eltelt kör egy kategóriával való súlyosbodást jelent). Ha már beállt a bénulás, az idegrendszer helyreállítása annyi Mana-pontba kerül, amennyi a Gyógyítás varázslatban a bénult végtag gyógyításánál van feltüntetve.

A betegség szintje 15 Mana-pontonként 1-gyel növelhető.

Izomsorvadás

Típus: Rontás
Mana-pont: 35
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség:
Szintje: 4.
Hatóideje: k10 óra
Hatása: képességcsökkenés, általános gyengeség

A varázslat Izomsorvadás betegséget juttat azon áldozat szervezetébe, aki elvéti fertőzés elleni Egészségpróbáját. Az Izomsorvadás mágikus, 4. szintű, izomrendszert károsító betegség. Hatására az áldozat izmai rohamos sorvadásnak indulnak, melynek következtében az Erő és Gyorsaság körönként 1 ponttal csökken. A csökkenés eredménye minden, a képességekhez kapcsolódó értékben és képzettségben megjelenik. A beteg állapota magától nem javul, sőt, a fent említett módon rohamosan romlik. A képességek 3 alá nem süllyednek, ettől kezdve a beteg állapota stagnál. Általános gyengeségben szenved, KÉ-je, TÉ-je és VÉ-je egyaránt 30-cal csökken.

A betegség természetes úton nem gyógyítható, sem papi Gyógyítás varázslattal, csak a mágia semlegesítésével.

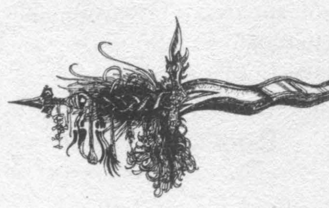
A betegség szintje minden további 23 Mana-pont feláldozásával 1-gyel növelhető.

Izzó idegek

Típus: Rontás
Mana-pont: 9
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 4.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: bénulás

A varázslat szokatlan betegséget okoz áldozatának, ha az elvéti Egészségpróbáját. A 4. szintű, azonnali hatású, idegrendszert stimuláló betegség hatására az áldozat érző és mozgató idegeibe véletlenszerű, ismeretlen jelek érkeznek, hatásukra a test rángatózni kezd. Ha a beteg immunrendszere nem sérült, gyorsan legyűri a szervezetbe jutott kórokozót, azaz a betegség k6+4 kör alatt, utóhatás nélkül meggyógyul. A kérdéses időtartam alatt azonban az áldozat a földre zuhanva vonaglik, semmilyen fizikai cselekvésre, és varázslásra nem képes, de Pszit használhat. Amennyiben az immunrendszere sérült - tehát valamilyen betegségben szenved - abban az esetben a varázslat hatására k6 órára lebénul.

A papi mágia Gyógyítás varázslatával a hatás nyomban megszüntethető (a betegség súlyossága "enyhe lefolyásúnak" számít). A betegség szintje 6 Mana-pontért 1-gyel növelhető.



Lepra

Típus: Rontás
Mana-pont: 40
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 6.
Hatóideje: gyors lefolyású
Hatása: Képességcsökkenés, halál

A varázslattal a boszorkánymester leprával fertózheti meg áldozatát - ha az elvéti fertőzés elleni Egészségpróbáját. A lepra 6. szintű betegség, minimális súlyossága: súlyos, a maximális: halálos. Lepra esetén a végtagok lassan érzéketlenné válnak. A válságos állapotú leprás a fájdalmat már nem is érzi, így Fájdalomtűrés-pontjai gyakorlatilag végtelenek. A végtagok érzéketlensége miatt minden finom, érzékeny kézmozgást és tapintást igénylő művelet, mint zárnyitás vagy csapdakeresés, csak a megfelelő módosítók levonásával alkalmazható. A betegség Fp-vesztéssel nem jár, ellenben a Gyorsaság, Ügyesség, Erő a súlyosság függvényében csökken. A beteg állapota magától nem javul, csak naponta romlik.

A betegség csak papi Gyógyítás varázslattal gyógyítható. A betegség szintje további 12 Mana-pont befektetésével 1-gyel növelhető.

Nyelvrohadás

Típus: Rontás
Mana-pont: 35
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 4.
Hatóideje: k6+3 nap
Hatása: lásd a leírásban!

A varázslattal az egyik legkíméletlenebb, leggyalázatosabb betegség okozható, amit csak az orvostudomány ismer. A Nyelvrohadás 4. szintű, keringési rendszerre ható betegség, súlyossága minden esetben kritikus. Hatására - a fertőzés elleni Egészségpróbát elvétő - áldozat nyelve elhal, majd maradék nélkül elrohad. A folyamat k6+3 nap alatt zajlik le, de a második nap után az áldozat nem képes többé beszélni, a harmadik után pedig enni. Az ízeket már az első nap után sem érzi. A negyedik naptól fogva a beteg leheletét elviselhetetlen bűz mérgezi, mely elől minden jóérzésű ember undorodva elmenekül. Két nappal az után, hogy nyelve eltűnt, az áldozat ismét képes lesz étkezni, ám kizárólag pépes ételeket fogyaszthat. A beteg állapota magától nem javul, csak a fent említett mértékben romlik.

A betegség ellen csak a pap gyógyítás varázslata segít, ellenben a herbalisták harmatfű teájával való öblögetés felére lassítja a romlást.

A betegség szintje további 4 Mana-pont áldozásával 1-gyel növelhető.

Rútság

Típus: Rontás
Mana-pont: 21
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 8.
Hatóideje: gyors lefolyású
Hatása: Szépség csökken

A varázslat sikertelen Egészségpróba esetén Rútság betegséget ragaszt az áldozatra. A Rútság alapesetben 8. szintű, gyors hatású bőrbetegség. Minimális súlyossága enyhe lefolyás, a maximális kritikus. Áldozatának állapota magától naponta javul, vagy óránként romlik - a sorozatosan megismételt Egészségpróbák döntik el (lásd Betegségek!). Hatására csak a Szépség csökken, a súlyosság függvényében: mély ráncok jelennek meg a bőrön, a szemek méretei, színük, tengelyük iránya eltorzul, vágások, kelések tűnnek elő az arcon, testen, fogak és haj hullanak ki, ..stb.

A betegség mágiával vagy kenderkefű tinktúrából készült borogatással gyógyítható. Ez utóbbi +5-öt ad az Egészségpró-

bára és 3 órára csökkenti a javulási periódust - a gyógymódot csak herbalista ismeri!

A betegség szintje 15 további Mp segítségével növelhető.

Szívbénítás

Típus: Rontás
Mana-pont: 70
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség:
Szintje: 5.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: ájulás, halál

Ezzel a varázslattal a boszorkánymester Szívbénulást idézhet elő azon áldozatánál, aki nem dobja meg Egészségpróbáját. A Szívbénulás 5. szintű, azonnal ható betegség, súlyossága "biztosan halálos". Az áldozat szíve nyomban megáll, az illető 1 kör múltán múltán elveszíti eszméletét, és ha a következő 1 percben a papi mágia Gyógyítás varázslatával nem kezdik meg kezelését, menthetetlenül meghal. A varázslat hatását a boszorkánymester bármikor felfüggesztheti, míg a lény életben van.

A betegség egyéb módon nem gyógyítható. A Szívbénulás szintje 20 Mana-pont segítségével 1-gyel fokozható.

Tüdősorvadás

Típus: Rontás
Mana-pont: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség:
Szintje: 6.
Hatóideje: 4 hét + k6 nap lappangás
Hatása: Képességcsökkenés, harcértékcsökkenés, halál

A varázslattal Tüdősorvadás betegség okozható - ha a kiszemelt áldozat elvéti fertőzés elleni Egészségpróbáját. A Tüdősorvadás 6. szintű betegség, minimális súlyossága: enyhe lefolyás, a maximális: biztosan halálos. Nem hat azonnal, lappangási ideje 4 hét + k6 nap, csak ennek elteltével csap le az áldozatra. A tüdő térfogatát csökkenti, miáltal az izmok és az agy oxigén ellátátottsága jelentősen csökkenni fog, ezért az Erő, Gyorsaság és Intelligencia tulajdonságok a betegség súlyosságának függvényében csökkennek. A betegség Fp-vesztéssel nem jár, ellenben az áldozat harcértéke (TÉ, VÉ, KÉ) a súlyosság függvényében csökken. A beteg állapota 2 napos periódusban javulhat, vagy 1 naponként romolhat. Ha a fent említett képességek bármelyike nullára süllyed, a beteg meghal.

A Tüdősorvadás a papok gyógyító varázslatával nyomban megszüntethető, vagy frissen tépett kender, vérfű és boróka forrázatának inhalálásával orvosolható. Ez utóbbi gyógymód +3-mat ad az Egészségpróbára és a javulási periódust 3 órára csökkenti - ellenben sikeres alkalmazása herbalista felügyeletét igényli.

A betegség szintje 5 Mana-pont hozzáadásával 1-gyel növelhető.

Vakság okozás

Típus: Rontás
Mana-pont: 7
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség:
Szintje: 4.
Hatóideje: lásd leírás
Hatása: vakság

A varázslat olyan mágikus természetű kórokozót jutattat az áldozat szervezetébe, amely - ha az illető elvétette Egészségpróbáját - megbénítja a látóidegeket. A betegség a beteg szervezetébe olyan súlyossági fokon telepszik be - a fenti táblázat szerint - amennyivel az illető elvétette az Egészségpróbáját. A Vakság 4. szintű, mágikus természetű betegség, hatni akkor kezd, ha súlyossága eléri a válságos kategóriát. Ekkor az áldozat időlegesen megvakul, s csak akkor nyeri vissza újból a szeme világát, ha a betegség meggyógyul, vagy súlyossága a válságos kategória alá csökken. A beteg állapota a fertőzést követően körönként egy kategóriát romlik - ez ellen sem Egészségpróba, sem természetes eredetű gyógykezelés nem hatásos. A válságos kategóriában k6 óráig stagnál, majd 1 kategóriát javulhat, ha a beteg sikeres Egészségpróbát dob. Ettől kezdve a Betegségek fejezetben leírt gyógyulási folyamat a mérvadó - a betegség csak akkor tűnik el véglegesen a szervezetésből, ha a beteg az enyhe lefolyás után is sikeres Egészségpróbát dob. Ne feledjük, hogy a beteg bármikor vissza is eshet.

A legutolsó, javulási stádiumban a betegség a papok Gyógyító varázslatával megszüntethető, vagy a gyógyulás nadragulya kenőcs alkalmazásával biztossá tehető (+6 az egészségpróbára). A korábbi stádiumokban a betegség csak a mágia semlegesítésével gyógyítható.

A betegség szintjének 1-gyel való növelése 6 Mana-pontot igényel.

Végtagsorvasztás

Típus: Rontás
Mana-pont: 14
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 5.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: részleges bénultság

A varázslat hatására olyan kórokozó kerül az áldozat szervezetébe, mely az Egészségpróba elvétése esetén, az illető egyik végtagjában izomsorvadást idéz elő. A végtagot a boszorkánymester választhatja ki - de csak valamelyik kar vagy láb lehet. Az 5. szintű, mágikus természetű, izomrendszert károsító betegség azonnal hatni kezd. Súlyossága az első körben "enyhe lefolyású", majd körönként egy kategóriát súlyosbodik. A beteget minden körben az adott súlyossági foknál feltüntetett módosítók sújtják, ha az adott végtaggal harcolni kíván, vagy százalékos képzettséget alkalmazni. Az adott vég-

tagra vonatkoztatva az ereje is a táblázatnak megfelelő értékkel csökken (lásd Betegségek!). Ha a beteg állapota eléri a válságost, a végtag izmai véglegesen elsorvadnak, miáltal az teljesen használhatatlanná, bénává válik.

Míg a végső stádium be nem következik, a betegség meggyógyítható mind a mágia semlegesítésével, mind a papi Gyógyítás varázslat, megfelelő súlyossági fokon történő alkalmazásával. A sorvadás bekövetkeztével a végtag már csak a papi varázslattal gyógyítható, bénult végtagként.

A betegség szintje további 14 Mp-ért 1-gyel növelhető.

Vérdermesztés

Típus: Rontás
Mana-pont: 32
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 7.
Hatóideje: 19 kör
Hatása: harcérték csökken, halál

A boszorkánymester e varázslattal megalvaszthatja a vért az erekben vagy azon kívül. Két alkalmazása lehetséges. A boszorkánymester - ha a varázslatot saját magára használja - sokkal gyorsabban forrasztja be friss sebeit, mert a vér az erekből kilépve szinte azonnal megalvad, s nem hoz több vérveszteséget. Ennek következtében minden, a varázslat időtartama alatt elszenvedett, éles vagy hegyes fegyver okozta sebe ötszörös sebességgel gyógyul. Jelen alkalmazás esetén Mágiaellenállás nincs, s az időtartam 5 kör/ szint.

A másik alkalmazáskor az áldozat vére már az erekben alvadni kezd, így az illető nem jut elég oxigénhez. KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je körönként 5-tel csökken, s ha eléri a -95-öt, az áldozat meghal. Ekkorra a vér áramlása teljesen leáll a szervezetben. A Vérdermesztés 7. szintű, keringési rendszert befolyásoló, azonnali hatású betegségnek számít, így ellene nem Mágiaellenállást, hanem Egészségpróbát kell dobni.

Hatása gyógyítással nem, csak a mágia semlegesítésével szüntethető meg.

A betegség szintje 20 Mp segítségével 1-gyel növelhető.

Vérzékenység

Típus: Rontás
Mana-pont: 43
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 6.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: Fp vesztés, halál

A varázslat okozta betegség a véralvadás képességét gátolja meg az áldozat szervezetében - természetesen csak akkor, ha az illető a fertőzés elleni Egészséggpróbát elvétette. A Vérzékenység 6. szintű, a keringési rendszerre azonnal ható betegség. Természetes úton nem gyógyul, csak a papok gyógyító varázslatával orvosolható (súlyossága az Egészségpróba elvétésének mértékétől függ). Hatása a következő: ha az áldozat éles vagy hegyes fegyver ejtette sebet kapott, az el nem álló vérzés következtében percenként (6 kör) annyi Fp-t veszít, amenynyit a fegyver sebzése okozott. Ha Fp-i elfogynak, elájul.

A vérzés csak mesterfokú Sebgyógyítással (kötözés) vagy herbalista által készített körömvirág kenőccsel állítható el. Ezzel az adott Fp-vesztés is véget ér, ám a betegség nem múlik el: a következő seb újabb bonyodalmat okoz.

Sokkal veszedelmesebbek a zúzófegyverek okozta Ép sebzések, mert ezek minden esetben belső vérzéssel járnak. Ilyen esetben az áldozat kétszer annyi Fp-t veszít 6 körönként, mint amennyi az Ép seb volt. Az efféle vérzés csak papi mágiával állítható el.

A betegség szintjét 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel emelheti a boszorkánymester.

Veszettség

Típus: Rontás
Mana-pont: 14
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 2.
Hatóideje: 15+k6 nap lappangás, k6+2 nap őrjöngés
Hatása: Képességcsökkenés, őrjöngés, halál

A varázslat az állatok által terjesztett Veszettséget plántálja az áldozat szervezetébe. A betegség 15+k6 napig észrevétlen marad, lappang. Utána az izmok görcsösebbé válnak, a száj szélén fehér hab jelenik meg, az áldozat pedig egyre szomjasabb és vadabb lesz. Megtámad minden körülötte fellelhető élőlényt, de nem fegyverrel vagy mágiával, hanem foggal, körömmel. A megsebzett lényeknek Egészségpróbát kell dobniuk, különben ők is elkapják a veszettséget.

Az áldozat k6+2 napi őrjöngés után eltávozik az élők sorából. A Veszettség alapesetben 2. szintű, pszichikai elváltozást okozó, lassú hatású betegség. A beteg állapota magától soha nem javul, csak a fent említetteknek megfelelően romlik. Fp-vesztéssel nem jár, de az Intelligenciát és az Asztrált az őrjöngési stádumban már 8 ponttal csökkenti.

A Veszettség papi gyógyító varázslatokkal megszüntethető (súlyossága kritikusnak számít), más segítség nincs ellene.

A betegség szintje 7 Mana-pont felhasználásával 1-gyel növelhető.

Vörös halál

Típus: Rontás
Mana-pont: 45
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Betegség
Szintje: 3.
Hatóideje: azonnali hatású
Hatása: k6 Fp/kör, halál

Ez a varázslat az egyik leghalálosabb betegség okozója. A betegség érdekessége, hogy teljesen mágikus, a természetben nincs is megfelelője. A hatás ellen az áldozatok Egészségpróbát dobhatnak, a betegség szintjének függvényében. A Vörös halál alapesetben 3. szintű, keringési rendszert károsító, biztosan halálos betegség. Hatása: az áldozatok bőre elvékonyodik, áttetszővé válik, majd a következő körben a lény elkezd pórusain át vérezni, ami teljes elvérzéshez, halálhoz vezet. A vérzés alatt az áldozat körönként k6 Fp-t veszít, s nullára érve meghal. A beteg állapota magától soha nem javul vagy romlik, a betegség lefolyása minden esetben halálos kimenetelű.

A betegség, mágikus természetéből adódóan, csak a mágiával gyógyítható (Destrukció), ellene még a papok gyógyítás varázslatai is hatástalanok maradnak.

A betegség szintje 25 Mana-pont befektetésével emelhető.

ÁTKOK

A **boszorkánymesterek** átkai hatásmechanizmusukban nem sokban különböznek a boszorkányok átkaitól - annál inkább természetükben! Míg a boszorkányok az érzelmeket, indulatokat befolyásolják, változtatják vagy éppen ölik ki áldozatukból, a boszorkánymesterek ismét régi, jólbevált fegyverükhöz, a Rontáshoz folyamodnak. Legyengítik áldozatukat, vallva: mind közül az Anyagi Test a legsebezhetőbb.

Átokvarázs

Típus: Átok
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 4
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: hallótávolság
Időtartam: 1 hónap (lásd még a leírásban!)
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat segítségével a legkülönbözőbb átkok szórhatók a kiszemelt áldozatra. A boszorkánymesterek átkai testi gyengeséget okoznak; használatukkal bármelyik fizikai képesség maximum 5 ponttal csökkenthető, vagy a max.Fp-k mennyisége változtatható. Lehet gyengeséget előidézni, mely által az áldozat harcértéke zuhan. Az átok Mana-pont igényéről a következő táblázat tudósít:

átok természete	Mana-pont igény
képesség csökkenés	10 Mp/képesség-pont
max.Fp csökkentés	5 Mp/1 Fp
gyengeség	2 Mp/1 TÉ,VÉ

Két azonos természetű átok módosítói nem adódnak össze, hanem csak az erősebb hatása érvényesül. Mivel a boszorkánymesteri átkok Rontáson alapulnak, a kiszemelt áldozat nem jogosult Mágiaellenálásra, ellenben Egészségpróbát dobhat. Az egészségpróbát az átok erőssége módosíthatja. E/10 mínusszal dobandó - ahol az E a varázslat erőssége (E). x.5-ös érték alatt lefelé, afölött felfelé kerekítünk.

A varázslatot - az átok természetét meghatározó Mp-ken kívül - 1 Mp-ért lehet 1 E-vel növelni.

Az átok alaphelyzetben egy hónapon át ül a megátkozott személyen, ez az Időtartam azonban hosszabbítható: minden további hónap 12 Mana-pont feláldozását követeli.

Ha a boszorkánymester a halálán van, Mana-pont feláldozása nélkül - vagy Mana-pontok hiányában - is elmondhat egy átkot. Maradék Ép-it alakítja mágikus energiává (1 Ép 10 Mp-nek felel meg), s csak ezután leheli ki lelkét. Az ilyen átok nem egy hónapig, hanem addig ül a megátkozott személyen, míg mágiával el nem oszlatják (papi Átokűzésnél az erősséget a varázslatba fektetett Mp-ok jelentik!) - így akár egy életre is megkeserítheti az áldozat mindennapjait.

A fentiek alapján kimondott átok erőssége 6. Ha a boszorkánymester erősíteni kívánja, minden 1E 2 Mana-pontba kerül. Ehhez járul még a boszorkánymester Tapasztalati szintjeinként 1 E. (Pl 10. szintű esetén az erősítés 10 E + a rááldozott Mp.)

Démoni birtok

Típus: Necromancia
Mana-pont: 65
Erősség: 40
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 25+szint/ 1láb sugarú kör
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkánymester egy adott területet átkozhat meg. Ettől kezdve ott az Élet nem kívánatos principiummá lesz; a démoni síkokról megidézett energiák minden élet elpusztítására törekszenek majd. Mindenkitől, aki az érintett területen tartózkodik, vagy oda belép, körönként k6 Fp életenergiát szívnak el. Ha Fp-i elfogynak, elájul, s a továbbiakban már Ép-i csökkennek - ezek nullára csökkenésekor életét veszti.

A terület nagysága 25 plusz annyi láb sugarú kör, amennyi a boszorkánymester szintje; azaz egy 12. szintű boszorkánymester 37 láb sugarú területet átkozhat meg.

A megátkozott területről csak papok távolíthatják el az átkot, más kasztok tagjai által alkalmazott Átokűzés vagy a mágia semlegesítése nem elegendő. A papnak, mielőtt Átokűzés varázslathoz folyamodna, annyi napot és éjszakát kell imádkoznia a terület szélén, ahányadik szintű volt az átkot kimondó boszorkánymester.

Enyészet posványa

Típus: Rontás
Mana-pont: 45
Erősség: 40
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 25+szint/ 1 láb sugarú kör
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: Egészségpróba

Sokban hasonlít a Démoni birtok varázslathoz. A megátkozott területen a rothadás, rohadás, enyészet sebessége többszörösére gyorsul. A hatásért a megszaporodott gombák, férgek, baktériumok a felelősek, melyek minden szerves anyagot megtámadnak és szétmállasztanak. A folyamat szemmel nem követhető, annál jóval lassabban zajlik, ám a temészetes sebességnek így is vagy százszorosa. Minden tárgy gyorsan széthull, a szövetek és fatárgyak egy-két napig maradnak csak használhatók. A területen tartózkodó vagy oda betévedő lények körönként kötelesek fertőzés elleni Egészségpróbát dobni, különben a Rontásoknál leírt Rútság varázslat áldozatául esnek. Ez esetben azonban a betegség csak 1. szintű, s nem erősíthető.

A terület és az átok feloldásának módja megegyezik a Démoni Birtoknál leírtakkal.

MÉREGMÁGIA

Többször említés esett már mérgekről, s a mérgek közt a mágikus természetüekről - mindezidáig azonban nem derült rá fény, mit is jelentenek valójában. Íme, a boszorkánymester a mágikus mérgek legkülönb ismerője, hűen türközi ezt mágikus tudományának Méregmágia néven közismertté vált fejezete.

Méregismeret

Típus: Méregmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester bármilyen mérget azonosítani tud a varázslat segítségével. Tisztában lesz leghatékonyabb felhasználási módjával és pontos hatásával is (lásd a Mérgek fejezetben!). Egyszerre egyféle méreg vizsgálható, s a vizsgálat 10 kört vesz igénybe. A Méregvarázs által készített mérgek azonosítása további 2 Mana-pontba kerül, egyébként a varázslat csak azt állapítja meg róluk, hogy mágikus úton készültek.

Méregvarázs

Típus: Méregmágia
Mana-pont: 12
Erősség: a méreg szintjével egyenlő
Varázslás ideje: kör/méreg szintje
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester bármilyen folyadékot mérgező tulajdonságokkal ruházhat fel. A folyadék íze, színe, szaga nem fog megváltozni, így a Méregkeverés képzettség is hatástalan az efféle matéria felderítésésre avagy azonosítására, ahogyan az ellenszer kikeverésére is. Egy varázslattal 1 adag méreg készíthető el; a több komponensű mérgek egyes komponenseit külön-külön kell elkészíteni.

A varázslattal készített méreg, bármilyen hatású is, minden esetben mágikus természetű, és alapesetben mindig 4. szintű - de ez további Mana-pontokért növelhető.. A méreg elkészítéséhez, hatásától és szintjétől függően további Mana-pontok szükségesek, a következő táblázat alapján.

méreg hatása	további Mana-pont 1 adag kikeveréséhez	1 szinttel való növeléséhez
kínméreg	1 Mp/Fp	10
Émelygés	1 Mp/kör	5
Gyengeség	2 Mp/kör	5
Kábultság	4 Mp/kör	6
Rosszullét	4 Mp/kör	7
Görcs	6 Mp/kör	7
Bódulat	7 Mp/kör	8
Bénultság	8 Mp/kör	9
Alvás/ájulás	9 Mp/kör	12
Halál	30 Mp	20

Az így elkészített mérgek azonnal hatnak, hatásuk ellen Méregellenállást kell dobnia az áldozatnak, a méreg szintjének függvényében. Ha ez sikeres, a méreg nem hat.

A varázslat természetesen nem juttatja az áldozat szervezetébe a mérget, ahhoz más eszközöket, netán varázslatot kell alkalmazni - lásd még Mérgek!



Méreg semlegesítése

Típus: Méregmágia
Mana-pont: 18
Erősség: a méreg szintjével egyenlő
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal bármilyen mérget semlegesíthet a kiválasztott lény szervezetében. A méreg eddig kiváltott hatásait a semlegesítés nem fogja megszüntetni, ehhez gyógyító mágiára van szükség, de a további hatás azonnal abbamarad.

A varázslathoz szükséges Mana-pontok száma a semlegesítendő méreg szintjétől és hatásától függ. A Mana-pontok számának kiszámításához táblázat adott sorában szereplő értéket annyival kell megszorozni, amennyi a méreg szintje.

méreg hatása	semlegesítés szintenként
kínméreg	10
Émelygés	5
Gyengeség	5
Kábultság	6
Rosszullét	7
Görcs	7
Bódulat	8
Bénultság	9
Alvás/ájulás	12
Halál	20

Méreg átadása

Típus: Méregmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A boszorkánymester a betegségekhez hasonlóan mérgeket is átplántálhat az áldozat szervezetébe. A méreg addigi hatásait ez természetesen nem semlegesíti, az áldozatban azonban a méreg minden tekintetben úgy fog működni, mint a boszorkánymester szervezetében. Amennyiben egy méreg hatása egyszeri volt, például azonnali Fp vesztés, a varázslatot a mérgezést követő 15 körön belül érdemes alkalmazni, utána ugyanis a szervezet semlegesíti az ártalmas anyagot. Ha a méreg hatása görcs, bénulás vagy hasonló állapot előidézése volt, a varázslat alkalmazásával a hatás a boszorkánymesteren azonnal megszűnik, az áldozat testébe pedig teljes értékű méreg kerül. Ha a boszorkánymester megmérgezésekor sikeres Egészségpróbát dobott, tehát a méreg rajta nem fejtette ki hatását, még 10 körön át elegendő mennyiségben áll rendelkezésre a szervezetben ahhoz, hogy a varázslat alkalmazható legyen. A 10. kör leteltével a méreg lebomlott, nem adható tovább. Az áldozat ellenállhat a varázslatnak, sikeres Egészségpróbával. A próba módosítójának meghatározásakor mindig a méreg szintje a mérvadó. Ezt a szintet a boszorkánymester tovább erősítheti, 6 Mana-pont felhasználása 1E-t növel.

TERMÉSZETI MÁGIA

A **Természeti** Mágiával a boszorkánymester természeti hatásokat, elemi csapásokat idézhet elő. Ezen varázslataval megszegi a fehérmágia íratlan törvényeit, mi több semmibe veszik azokat - így mindenképpen feketemágiának minősülnek. Oly fokon avatkoznak be a természet egyensúlyába, mely mindenképpen annak felborítását jelenti. A pyarroni Fehér Páholy mágusai rossz néven veszik, ha egy boszorkánymester efféle varázslatokhoz folyamodik - ami a boszorkánymestereket a legkevésbé sem izgatja.

A Természeti Mágia varázslataival a boszorkánymester 1 mérföld sugarú körön belül, 45 percre képes felborítani a természet egyensúlyát. A varázslat középpontja tőle legfeljebb szint x 100 láb távolságra lehet. Ha a varázslat már létrejött, már semmit nem tehet a hatás megszüntetése végett. Az egyensúly csak a varázslat időtartalmának lejártával áll helyre - ez sem a boszorkánymester érdeme, hanem a természet áthághatatlan törvényszerűsége. Az érintett terület kiterjedése sem növelhető vagy csökkenthető.

Jégverés

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 45
Erősség: 45
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a boszorkánymester vad jégesőt idézhet meg. Ennek feltétele, hogy látótávolságban elegendő mennyiségben akadjanak esőfelhők - legalább egy aprócska. A varázslat hatására a felhő hatalmasra duzzad, majd kezdetét veszi a vihar. Heves szél kíséri, nagy cseppekben záporozik az eső, s néhány perc múlva már diónyi jégdarabok hullanak az égből. A vihar mindössze egy kisebb falu területére korlátozódik (1 mérföld sugarú kör), de ott rendkívül heves. A termést elveri, az utazást meghiúsítja, a vízeken pedig életveszélyessé teszi a hajózást. A vihar 45 percig tart, eloszlásával újból kitisztul az ég - már ha a jégverés előtt jó idő volt.

Földmozgás

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 55
Erősség: 55
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat kisebb földrengést idéz elő. A földmozgások nem túl hevesek, de az ingatag épületek így is összeomlanak, a korhadt fák kidőlnek hatására. Hegyekben a varázslat lavinát is elindíthat. A földlökések 45 percen keresztül, percenként követik egymást. Az érintett terület megegyezik a Jégverésnél leírttal.

Homokvihar

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 45
Erősség: 45
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a sivatagban vagy a sivatagtól maximum 50 mérföld távolságban homokvihart kavarhat. A sivatagban a vihar már k6 kör múlva teljes erősséggel tombol, távolabb azonban várni kell, míg a boszokánymester támasztotta szél a homokot a sivatagból a helyszínre hozza. A várakozási idő mérföldenként fél perc (3 kör). A homokvihar sújtotta területen a látótávolság jelentősen, 1 lábnyira csökken. A benne tartózkodók gyakorlatilag képtelenek célzófegyvert használni, s TÉ-jük 20-szal, VÉ-jük is 30-cal csökken. Sajnálatos módon a vihar időtartamába az az idő is beleszámít, ameddig a homok a helyszínre ér.

Szélirányítás

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 20
Erősség: 5
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a szél sebessége, iránya változtatható meg. A varázslat feltétele, hogy az érintett területen legyen legalább valamennyi minimális légmozgás (szél). Az irány egy kör alatt maximum kilencven fokkal, a sebesség 1 mérföld/órával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. A változtatásokra a varázslat megidézőjének folyamatosan koncentrálnia kell. A varázslat időtartama 45 perc.

Lávafolyam

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 95
Erősség: 95
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására k6 kör múlva megnyílik a földkéreg, s lávagejzír tör a felszínre. Kitörésének helyét a boszorkánymester lábnyi pontossággal meghatározhatja. A láva további útját, folyásának irányát már a domborzat határozza meg - értelemszerűen mindig lefele folyik. Rendkívül lassan áramlik, de ha valamit vagy valakit elér, azt körülöleli, s menthetetlenül elpusztítja. Épületeket, fákat is elhamvaszt, porba dönt. Az élőlényeket azonnal megöli.

Az időtartam végeztével a föld összezárul, a forrás elapad, s a láva lassan hűlni, szilárdulni kezd. Amit elnyelt, az kőbörtönbe zárva létezik tovább.

Szökőár

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 90
Erősség: 75
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat csak nagyobb vízfelületek közelében, folyón, tavon és tengeren, illetve ezek partja mentén használható. Hatására k6 perc alatt szökőár támad. A hullám hajókat boríthat fel, vagy medréből kiöntve kikötőket söpörhet el - mint ahogy elsöpör mindent, ami az útjába kerül. A hullámba keveredett lények - ha egyáltalán túlélik az iszonyú kalandot (Úszás képzettség, stb.) - 15k6 Sp-t vesztenek a zúzódásoktól. Az Épületek és hajók pedig ugyanennyi (15k6) Sp-vel károsulnak.

Az Időtartam lejártával a felszín elcsendesül, a kiöntött víz visszatér medrébe: tócsákat, sártengert, s elsősorban romokat hagyva hátra.

Tornádó

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 65
Erősség: 65
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester varázslata 2k10 kör alatt gyilkos tornádót kavar. A vihar a belekerült 100 kg-nál könnyebb tárgyakat és élőlényeket elragadja, házak tetejét lesodorja. Porral telített örvényként söpör végig a tájon. Elméletileg szédületes tempóval halad, 1 kör alatt 400 láb távolságot tesz meg, ami majd' 150 mérföld/órás sebességnek felel meg (a vágató ló sebessége 60 mérföld/óra), gyakorlatilag azonban körönként változtatja haladási irányát. Hogy miként, arról kockadobás (k6) dönt, a következő táblázat alapján:

dobás (k6)	irány
1	visszafordul
2	helyben marad
3	balra fordul
4	jobbra fordul
5-6	tovább előre

Az Időtartam lejártával a szélvihar elcsendesedik, a magasba emelt tárgyak sorra visszahullanak a földre. A zuhanástól - az indulási magasság függvényében 5k6-tól 15k6 Sp-t vesztenek.

Lavina

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 50
Erősség: 50
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat csak meredek lejtőjű, hófödte hegyek között használható. A hegyoldalon 1 mérföldes sávban lezúduló lavina 7k6 Sp sebez mindenkin, aki az útjába kerül. Áldozatait 80%-ban betemeti, miáltal komoly esélyük támad arra, hogy megfagyjanak vagy megfulladjanak. A hó börtönében annyi óráig bírják, amennyi az Egészségük 10 feletti része.

Bár a varázslat Időtartama elméletileg 45 perc, gyakorlatilag jóval rövidebb idő, hiszen mindössze egyetlen lavina megindítására alkalmas. A legördülő lavinát a boszorkánymester már nem képes irányítani, az a fizika törvényei szerint választja meg útirányát.

Tenger felkorbácsolása

Típus: Természeti Mágia
Mana-pont: 40
Erősség: 25
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat csak nagyobb vízfelületeken, tavon és tengeren használható. A varázslat hatására k6 kör alatt heves szél támad, a víz viharossá válik, tarajos hullámokat vet. A feltornyosuló hullámok felborítják vagy összetörik a 3 lábnál rövidebb csónakokat, megrongálják a kikötőben veszteglő hajókat (10k6 Sp), életveszélyessé, illetve lehetetlenné teszik a hajózást. A vihar 1mérföld sugarú körön belül tombol, átvészeléséhez 4. fokú Hajózás - rosszabbik esetben legalább 2. fokú Úszás - szükséges.

Örvény

Típus: Természeti mágia
Mana-pont: 50
Erősség: 25
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: 1 mérföld sugarú kör
Időtartam: 45 perc
Mágiaellenállás: -

A varázslat csak nyílt tengeren használható. Egy hatalmas 50+3k10 láb átmérőjű örvényt hoz létre, amely a mélybe rántja a 8 lábnál rövidebb hajókat, csónakokat, vízbe kerülő embereket, állatokat. Az úszni tudó lények körönként sikeres erőpróbát dobhatnak, vagy 10 lábbal közelebb kerülnek az örvény közepéhez, s ha elérik, sorsuk megpecsételődött. Az úszó az örvény szélétől 10 lábanként -1 büntetővel dobja az Erőpróbáját. Az erőpróbát tovább ronthatja a páncél és felszerelés MGT-je, még akkor is, ha az úszó rendelkezik 4. fokú Nehézvért viselet képzettséggel. Hajók, csónakok esetében 4. fokú Hajózás, és jól képzett legénység szükségeltetik a kijutáshoz.

MENTÁL- ÉS ASZTRÁLMÁGIA

Haláltánc

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 15
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: 15 perc
Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkánymester transzba hajszolhatja áldozatát - ha az elvéti asztrális Mágiaellenállását. Táncolni kezd, s nem gondol semmi mással. Veszett tánca minden energiáját felemésztheti, a következő módon: egyrész minden körben 1 Fp-t veszít, másrészt minden körben Állóképesség próbát dob. Mikor ez utóbbit 25-ödszörre is elvéti, holtan esik össze. A táncot mágia semlegesítésével félbe lehet szakítani.

A varázslat hatása 15 percig tart, és csak egy lényre alkalmazható. Az erősség 2 Mana-pont rááldozásával 1E-vel növelhető.

Láthatatlanság felfedezése

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 8
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Időtartam: 12 perc
Mágiaellenállás: mentális

Ez a varázslat a láthatatlan személy gondolatainak forrását kutatja, s ennek segítségével teszi ismertté annak helyét. Feltétel tehát, hogy a varázslat alkalmazója sejtse az illető jelenlétét, különben eszébe sem jutna alkalmazni a varázslatot. A gondolatok közül az illető külseje is kiolvasásra kerül, s a varázshasználó tulajdonképpen csak egy, a saját elméje által a láthatatlan lény helyére vetített képet lát. A láthatatlanság ezúton történő leleplezésével egyszerre csak egyetlen személy pillantható meg.

Ha láthatatlan lény megdobja mentális mágiaellenállását, továbbra is láthatatlan marad. Avagy ha ismeri a varázslatot,

és erősen koncentrálva más képet sugalmaz a varázslat alkalmazójának, megtévesztheti azt. Más helyen tüntetheti fel saját magát, illetve más külsőt kölcsönözhet magának. Ehhez még sikeres Intelligencia- és Akaraterő-próbát is kell dobnia, különben az álca nem sikerül kellően valósághűre, s a varázslat használója nyomban rájön a turpisságra.

A varázslat 12 percig működik, erőssége 1 Mana-ponttal növelhető 1E-vel.

Orgyilkosság

Típus: Mentálmágia
Mana-pont: 23
Erősség: 10
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: lásd a leírást!
Mágiaellenállás: mentális

A boszorkánymester a varázslattal gyilkos szándékot ültethet a varázslat alanyának lelkébe. Ha az elvéti Mentális Mágiaellenállását, a szándék befészkeli magát a tudata mélyére. A boszorkánymester a varázsigék elmormolásakor koncentrál, elméjében felidézi a gyilkosság áldozatának arcát és nevét. A varázslat hatása alatt álló, kiszemelt gyilkos szintén látja az arcot, a vonások mindörökre bevésődnek emlékezetébe. Ettől a ponttól fogva a varázslat két módon használható.

Az első módszer alkalmazásával a gyilkosnak mániájává válik az áldozat meggyilkolása. Rafináltabbnál rafináltabb terveket készít, minden információt megszerez célpontjáról. Ezek után sort kerít a kivitelezésre. Semmi nem állíthatja meg, mindenképpen megpróbálja megölni a számára kijelölt lényt, még saját élete árán is. Persze ez nem jelenti azt, hogy feleslegesen leméşzároltatná magát a testőrökkel, katonákal.

A másik módszer esetén a gyilkosban nem tudatosul, mi a boszorkánymester varázslatának célja - tán a természetéről sem szerez tudomást. Bizonyára hamarosan el is felejti az eseményt. A tudata mélyén megbúvó gyilkos szándék csak akkor lángol fel benne, mikor megpillantja az áldozatot. Ekkor, a körülményektől függően vagy azonnal megtámadja, vagy ettől kezdve az első módszernél leírtak szerint jár el.

A varázslat csak a kijelölt áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánynak elég látnia a jövendőbeli orgyilkost,

A varázslat erőssége 7 Mana-pont befektetésével 1E-vel növelhető.

Sötétté gyalázás

Típus: Lélekvarázs
Mana-pont: 30
Erősség: 10
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 nap
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A boszorkánymester ezzel a varázslattal a legtisztább szívű teremtményt is a gonosz feltétlen szolgájává teheti. Ha a lény mindkét Mágiaellenállása sikertelen, gondolatai eltorzulnak, értékrendje teljes átalakuláson esik át. Minden gonosz szándék lelkes hívévé válik, s feltétlen engedelmességel fog adózni minden olyan gonosz kreatúrának, amelyiket önmagánál hatalmasabbnak ismer meg, vagy amelyik bebizonyítja ezt számára. Semmilyen képessége nem szenved csorbát, de a másik oldal szolgálatában fogja kamatoztatni őket, legyen az harc vagy mágia használat.

A varázslat 1 napig hat, de 12 Mana-ponttal 12 órával meghosszabbítható. Erőssége 5 Mana-pont segítségével 1E-vel növelhető meg.

Gyilokvágy

Típus: Asztrálmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 6
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1kör/szint
Mágiaellenállás: asztrális

A boszorkánymester a varázslattal őrjöngő gyilkolási vágyat olthat áldozatának lelkébe. Ha elvéti Asztrális Mágiaellenállását, még a legbékésebb és legjámborabb ember is a mesterségesen gerjesztett érzelmek játékszerévé válik. A varázslat hatása alatt álló személy válogatás nélkül, minden körülötte fellelhető élőlényt megpróbál a lehető leghatékonyabb, legkegyetlenebb módon elpusztítani - olyan eszeveszett erővel küzd, mintha démonok szállták volna meg (KÉ: +10, TÉ: +30, VÉ: -40; +2 Erő). Sebezhetetlennek érzi magát, a gyilkolás szinte fizikai gyönyört okoz számára, mely még mélyebbre lovallja őrjöngésében. Fp-i fogytával nem veszíti el eszméletét, az utolsó Ép-ig harcol. Ha a varázslat kiteljesedésekor egyetlen élőlény sem tartózkodik közelében, és elrontja az Akaraterőpróbáját, még saját magában is megpróbál kárt tenni. Tombolása végeztével annyi körig érvényesek rá a kábultság módosítói, ameddig a varázslat tartott.

A varázslat csak az áldozat halálakor vagy semlegesítő mágia hatására szűnik meg. A boszorkánymesternek elég látnia kiszemelt áldozatát. A varázslat erőssége 7 Mana-pont befektetésével 1E-vel növelhető.

BETEGSÉGMÁGIA

Ebbe a csoportba azok a varázslatok tartoznak, melyek betegségek lefolyását befolyásolják, vagy azonosításukban jutnak szerephez. Tulajdonképpen a Rontások hatását is módosíthatják, így érdemes a két csoport közötti kapcsolatokra is figyelmet fordítani - esetenként még ütőképesebb kombinációk létrehozására nyílik lehetőség.

Betegség gyógyítása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester mindenfajta betegséget meggyógyíthat, ha annak súlyossága Nagyon súlyos vagy annál kisebb. Ennek végrehajtásához a varázslat megidézőjének rá kell helyeznie kezét a gyógyítandó testére, s két percen át koncentrálni. Ha a varázslat közben a boszorkánymestert megzavarják, a Mana-pontok elvesznek, a betegség pedig egy kategóriával rosszabbodik. Ekkor - és csak ekkor - ha a boszorkánymester nem saját magán gyógyított és a betegség fertőző természetű, a gyógyítónak Egészségpróbát kell dobnia. Ennek sikertelensége esetén maga is elkapja a kórt. A felhasználandó Mana-pontok száma nem függ a betegség súlyosságától, a hatás pedig már a varázslat megkezdésekor érezhető; a kór semmiféle további hatást nem vált ki a mágia első szavainak elhangzása után. A boszorkánymester meglehetősen ritkán alkalmazza ezt a varázslatot, mivel nem csekély a Mana igénye, és csak a kevésbé veszedelmes állapotokban használható. Amennyiben saját magán alkalmazza, a varázslat mindenképp sikeres. Ha más élőlényre olvassa rá a gyógyítást, annak sikeres Egészségpróbát kell dobnia. A dobás annyi pozitív módosítóval történik, amennyi a varázslat Erőssége. A gyógyítás erőssége 4 Mp-ért 1E-vel növelhető.

Betegség befolyásolása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat lehetővé teszi, hogy egy betegség lefolyását a boszorkánymester megváltoztassa. Ez mindkét irányba történhet, a varázslat alkalmazója ronthat vagy javíthat a mágia alanyának állapotán. A javítással át lehet billenteni a beteget a Kritikus - Nagyon súlyos határon, így a gyógyítás is lehetővé válik. A rontás hasznát kár lenne ecsetelni - kellő gonoszsággal és Mana-ponttal egy egyszerű meghűlés is halálos kórrá válhat. A varázslat sikeres alkalmazásához a boszorkánymesternek meg kell érintenie az áldozatot. Ez közelharcban sikeres Támadó dobást igényel. Az áldozat sikeres Egészségpróbával ellenállhat a varázslat hatásának. Az Egészségpróbát az Erősségnek megfelelő negatív módosítóval kell dobni, az Erősség pedig 5 Mana-pont feláldozásával 1E-vel növelhető.

A varázslat Mana-pont igénye attól függ, hány kategóriával kívánja a boszorkánymester megváltoztatni a betegség lefolyását. Egy kategóriányi változtatás - például Súlyosból Nagyon Súlyosba - 12 Mana-pont. A pontos számok az alábbi táblázatból olvashatóak le:

Kategória változtatás	Mana-pont
1	12
2	20
3	27
4	33
5	38
6	42
7	46
8	50

Fontos megjegyezni, hogy egy betegség súlyossága sohasem lehet magasabb az adott kór maximális súlyosságánál. Hiába áldoz fel a boszorkánymester akár 40-50 Mana-pontot is, az áldozat nem halhat bele néhány perc alatt, mondjuk, hajhullásba. Persze ahhoz, hogy a varázslat igazán hatásos legyen, nem árt, ha a boszorkánymester tudja, milyen betegségben szenved az áldozat, s hogy az mennyire hatalmasodott el a szervezeten. Mivel a kategóriák pontos határát nem ismeri, érdemes inkább nagyobb változásokat előidéznie, bízva abban, hogy az elegendő lesz - akár a gyógyítható küszöb elérésére, akár a gyors leépülés előidézésére. A kategóriák bizonytalansága csak akkor nem érvényesül, ha a boszorkánymester saját magán változtatja meg a betegség lefolyását. Ebben az esetben mindig érezni fogja, mennyi változtatás szükséges, hogy a gyógyítható Nagyos súlyos kategóriát elérje a betegség.

Betegség azonosítása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a boszorkánymesternek lehetősége nyílik minden fontos információt megtudni egy betegségről. A varázslat megidézése után ismerni fogja a lefolyás súlyosságát, a betegség pontos hatásait, terjedésének körülményeit. A gyógyítás módjáról természetesen csak akkor lesznek elképzelései, ha ismeri a betegség lehetséges ellenszereit, vagy mágiához folyamodik. A varázslat felismeri a boszorkánymesteri mágia eredményeként megjelent kórokat is - az azonosító tehát minden efféle esetben tudni fogja, hogy a beteg boszorkánymesteri mágiának esett áldozatul.

Ez befolyásolhatja az esetleges gyógyítási szándékot is.

Betegség átadása

Típus: Betegségmágia
Mana-pont: 18
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat segítségével a boszorkánymester két legyet üt egy csapásra. Megszabadul az őt kínzó kórságtól egy idegen kárára - s ha az történetesen valamely ellenfele, úgy megoldotta a leszámolást is. A mágia alkalmazásakor semmi egyéb nem történik, mint hogy a boszorkánymester áthelyezi a szervezetében jelenlévő betegséget. A varázslat alkalmazásához mindenképpen kell egy áldozat, aki a kór további hordozója lesz. A célpont megfelelő módosítókkal Egészségpróbát tehet a betegség legyőzésére (1.szintű betegség esetén ez +3). Amenynyiben a próba sikeres, a kór eljutott ugyan a kiszemelt áldozat szervezetébe, de ott nem tudott megtelepedni, megsemmisült. Ha az Egészségpróba nem sikerül, a betegséget semmi sem állíthatja meg. Különlegessége a varázslatnak, hogy a kapott betegség szintje nem függ attól, mennyivel rontotta el az Egészségpróbát az áldozat. Minden esetben a boszorkánymester szervezetében utoljára uralkodó súlyossággal jelentkezik az új szervezetben. Ez lehet a magyarázata annak, hogy némely igazán elvetemült boszorkánymester először saját szervezetében súlyosbítja a betegséget, majd az azt követő körben másra testálja a kórt. Ehhez persze meg kell érinteniük az ellenfelet. Megjegyzendő, hogy a boszorkánymesternek semmi kockázata nincs (csak a Támadó dobás) - ha az áldozat sikeres Egészségpróbát tett, a betegség akkor is átadódott, de gyenge volt, így nem hatott a kiszemelt célpontra. Az Egészségpróba sikerének esélyét ebben az esetben is az Erősség növelésével csökkentheti a boszorkánymester - 1E erősítés 7 Mana-pont ráfordításával lehetséges.

NEKROMANCIA

Nekromanciának a mágia életerővel, vitális energiákkal, halott idézéssel, élőhalott ellenőrzéssel és másvilági (Külső Síkról származó) teremtmények megidézésével foglalkozó fejezetét nevezzük.

A Nekromanciában a boszorkánymesterek is a soha el nem évülő érdemű dzsad nekromanta, Abdul al Sahred munkásságát tekintik irányadónak. A mester, az élőhalottak és egyébb túlvilági teremtmények besorolásáról, természetéről Nekrografia című összefoglaló igényű könyvében nyilatkozik.

Öregedés

Típus: Nekromancia
Mana-pont: lásd a leírásban!
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 15 láb
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester két célzattal használhatja a varázslatot. Az első mód kevésbé Mana-pont igényes, ellenben csak időleges hatású; a másik változat hatása maradandó, viszont éppen emiatt energiaigényesebb is. Az első módszerrel a boszorkánymester egy, általa kiválasztott lényt évekkel öregíthet. A varázslat 28 plusz annyi Mana-pontot igényel, amenynyi évvel az áldozat öregszik. Ez esetben a varázslat időtartama mindössze szintenként 1 nap (1nap/szint) - melynek leteltével az áldozat visszafiatalodik eredeti életkorára.

A második módszer 40 Mana-pontba kerül, s további 9-be évenként, ám a hatás (az Időtartam) maradandó.

Az öregedés jelei mindkét esetben azonnal megmutatkoznak: az áldozat gyengébbé, lassúbb mozgásúvá válik (lásd képességek!). Csak a test öregszik, a lélek nem, ami komoly belső konfliktusokhoz vezethet. A mindennapos cselekvések is nehezebbekké válnak, hiszen az áldozat nem lesz tisztában megöregedett testének tulajdonságaival, tűrőképességével.

Életerőszívás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal mások életerejét csökkentheti. 2k10 Fp-t szipolyozhat ki egyetlen áldozata testéből, s a hatást csak súlyosbítja, hogy minden 6 Fp elvesztése 1 Ép vesztésével is jár. Az Életerő Szívással elorzott Fp-k és Ép-k csak fele sebességgel térnek vissza, s mágiával is csak feleannyit lehet gyógyítani az életerejét vesztett áldozaton, mint a hagyományosan sebesülten. Ez a szabály az összes Életerőszíváson alapuló varázslatra igaz.

Életerő rablás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 14
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

Az Életerőszívás összetettebb formája. A boszorkánymester az elszívott Sp-ket saját sebeinek gyógyítására használhatja fel. Egy elrablott Fp-vel egy Fp-t, egy Ép-vel egy Ép-t vagy 4 Fp-t gyógyíthat saját magán. A *boszorkány*mester egy alkalommal 2k10 Sp-t rabolhat el ellenfelétől - és ugyan ennyit is gyógyulhat. Természetesen max. Fp és max. Ép fölé így sem kerülhet.

Életerő-begyűjtés

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 16

Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A Életerőszívás következő változata - segítségével a boszorkánymester Mana-pontokká alakítja át az áldozatától elszívott életerőt. A nyert Mana-pontokkal pótolhatja saját elhasznált Mp-it - számuk max. Mp-jénél nem lehet több. Minden így elragadott 5 Fp-ért 1 Mp-hoz, illetve minden Ép-ért 2 Mp-hoz juthat. A varázslat sebzése 2k10 Sp.

Életerővel felruházás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 25
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 15 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat is Életerőszívással indul, ám a nyert életenergiát a boszorkánymester ezúttal egy kiválasztott élőholtnak adhatja át. Az élőhalott annyi Ép-hez jut, amennyit az áldozat elveszített - az Fp-k számára semmit nem érnek, hiszen az élőhalott nem érez fájdalmat. A varázslat teljes sikeréhez mind az áldozatnak, mind az élőhalottnak a hatóvávolságon belül kell tartózkodnia a varázslat létrejöttének pillanatában. A boszorkánymester 2k10+4 Sp-t sebezhet a varázslattal áldozatán, s átadni is ennyit képes. A varázslat hatósugara 15 láb.

Élőholt teremtés

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal új életet lehelhet egy halottba. Bár az *élet* nem szerencsés kifejezés, hiszen a lélek és értelem nélküli testet csak egyfajta torz, vitális energia mozgatja. Az így alkotott teremtményt *élőhalottnak* nevezzük. A varázslat 1 Életerő Ponttal ruházza fel az élőhalottat - a boszorkánymester teremtménye további Ép-iről az Életerővel Felruházás nevű varázslattal gondoskodhat. Az átadott Életerő Pontokat a boszorkánymester vagy saját magától vonja el, vagy mástól rabolja. Természetesen az élőhalott már 1 Ép-vel is "életképes", ám ajánlatos továbbiakkal is ellátni, mert a mozgását biztosító energia csak addig marad a testben, míg az élőhalott életerő pontjai el nem fogynak. Ha pedig ez megtörténik, az élőhalott elpusztul.

Amennyiben a test nem sérül súlyosan, akár újból élőhalott teremthető belőle.

A megteremtett élőhalottba a boszorkánymester egyetlen egyszerű parancsot plántálhat - ez lesz a teremtmény "életcélja". Értelme, tudata ezen egyetlen alap-parancsra korlátozódik, a maga határtalanul ostoba, korlátolt módján mindent megtesz ennek végrehajtása érdekében. A parancs ilyen lehet: "Ölj!", "Őrizz!", "Senki nem léphet be az ajtón!". Látni kell tehát, hogy a megfogalmazás több szavas is lehet, csak a feladat ne számítson összetettnek. Remek ellenpélda a "Szolgálj!", ezt nem lesz képes teljesíteni, vakon követi majd teremtőjét, de nem cselekszik semmit.

Abdul Al Sahred *Necrografiá*-jában az efféle élőhalottak a I. csoportba, a "tudattalan élőhalottak" közé tartoznak. A leggyakoribb ilyen teremtmény a zombi.

Élőholt idézés

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 18
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 150 láb sugarú gömb
Időtartam: 10 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a boszorkánymester 150 láb sugarú gömbben magához szólíthat minden élőholtat. Azok köré gyűlnek, de csak akkor engedelmeskednek parancsainak, ha önálló akarattal nem rendelkeznek, pusztán annyi értelemmel, hogy a parancs tartalmát felfogják (pl: éji rémek, amilyen az Izar, a Bosszúálló, a Múmia). A varázslattal maximum annyi élőholtra terjesztheti ki hatalmát a boszorkánymester, ahányadik szintű. A többi teremtmény, akik szintén köré gyűltek, de nem kerültek a varázslat hatása alá, törvényszerűen megtámadják őt, amiért zaklatta nyugalmukat. Így a boszorkánymester százszor meggondolja, hogy egy élőhalottak megszállta területen alkalmazza-e a varázslatot vagy sem.

Az intelligens élőholtak akkor engedelmeskednek, ha érdekeik is ezt kívánják (pld: életerővel táplálkozó szellemek, amilyen a Lesath, a Hatyasa); az értelemmel sem bírók (pld: tudattalan élőhalottak, amilyen a már említett Zombi) pedig csak egyetlen dologra lesznek hajlandók: harcolni minden ellen, ami él. Egyedül a boszorkánymestert nem támadják meg.

Az Időtartam lejártával a befolyásolt élőhalottak felszabadulnak a boszorkánymester ellenőrzése alól. Az eddig befolyásolt tudattalan élőholtak egyszerűen összerogynak, míg az intelligensek - ha eddig engedelmeskedtek is, a boszorkánymesterre támadnak.

A varázslat időtartama 6 Mp-ként 1 körrel megnövelhető.

Értelemmel felruházás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 45
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint nap
Mágiaellenállás: -

Az értelemmel nem bíró élőholtak - melyek még egy szavas parancsokat sem értenek meg, csupán valamely beléjük plántált, egyszerű utasítástól vezérelve cselekszenek - a varázslat hatására olyan egyszerűbb összetett utasítások elvégzésére is alkalmassá válnak, mint például: "Csak a szolgáimat engedd be az ajtón!", vagy "Kövess és oltalmazz!". Az élőholt intelligenciája 2+k3 lesz. Ez annyit tesz, hogy a parancsokat megérti, és korlátozott mértékben önnálló cselekvésre is alkalmas. Megfontolt döntéseket azonban nem hozhat. A varázslat áldásos mellékhatásaként az élőholt mindenképpen hűséges lesz parancsolójához, s mástól nem is fogad el utasításokat. A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhalottra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslat valamely a reinkarnációból kisodródott, torz lelket költöztet az élőhalottba. Az efféle lelkeket a Nekrografia "kóborló dögök"-ként említi - számtalan fajtájuk ismeretes, élőhalottba költöztetve a legkülönfélébb teremtmények hozhatók létre velük.

A varázslat hatása k6 plusz annyi napig tart, amennyi a boszorkánymester Tapasztalati Szintje; leteltével az élőhalottat elhagyja a beleplántált lélek, s a teremtmény visszasüllyed az értelem nélküli létbe.

Tudattal felruházás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 55
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint nap
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével tudat, intelligencia kölcsönözhető egy értelemmel nem bíró élőhalottnak. Ezáltal önállóan, logikusan fog gondolkodni. Parancsokat adhat társainak, döntéseket hozhat, de mindeközben a végletekig hűséges lesz a boszorkánymesterhez - ha ő teremtette (Élőhalott teremtésre vonatkozik). Ha a boszorkánymester csak megidézte vagy csak rátalált, és a varázslat hatása alá vonta (Élőhalott idézésre vonatkozik), az említett hűség elmarad. Az élőhalott intelligenciája a varázslat időtartama alatt 10+k6 lesz. A varázslat csak és kizárólag az említett kategóriába tartozó élőhalottakra hat, más teremtményekre és az Értelemmel felruházás varázslattal értelmessé tett élőhalottakra nem hat.

A varázslattal a boszorkánymester olyan lelket idéz az élőhalottba, amit Abdul Al Sahred a "vérivó élőhalottak" Anyagi Síkon fellelhető válfajaként említ. Ezek a lelkek az Anyagi Síkon rekedtek, s nem ragadtattak el valamelyik Külső Síkra. Anyagi Testüket már elhagyták, s puszta lélekként bolyongnak a Világegyetemben - szinte várva, kívánva a megidézést. Már-már hálásak a boszorkánymesternek, amiért ismét lehetővé teszi számukra az Anyagi Test birtoklásával járó örömöket.

A varázslat hatása k6 plusz annyi napig tart, amennyi a boszorkánymester Tapasztalati Szintje; leteltével a lélek eltávozik az élőhalottból, miáltal az elveszti a ráruházott tudatosságot.

Személyiséggel felruházás

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 100
Erősség: 1
Varázslás ideje: 10 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint nap
Mágiaellenállás: -

A varázslattal lélek (Necrografia: IX. kategória) plántálható egy értelemmel nem bíró élőhalottba. Ezáltal az képessé válik a logikus, önnálló gondolkodásra; saját személyisége, egyénisége lesz: Mentális és Asztrális szempontból teljes értékű emberré válik. Teste ugyan hagy némi kivánnivalót maga után - végül is élőhalott: fizikailag szemlélve nem több az egyszerű zombinál. Szellemiségét tekintve azonban akár óriás is lehet: varázsló, bölcs, netán egy letűnt ország királya. Gondolkodására, érzelmeire nem feltétlenül jellemző a gonoszság, az élet gyűlölete - mint az alacsonyabb rendű élőhalottakra. Érzelmei nagy valószínűséggel megegyeznek az elhunytéival.

A személyiséggel felruházott élőhalott nem lesz hűséges megidézőjéhez, csak akkor cselekszik annak utásításai szerint, ha saját érdekei is ezt kívánják. Könnyen előfordulhat, hogy hatalma meghaladja a boszorkánymesterét, ilyenkor az istenek adják, hogy hálás természetű legyen.

A varázslat csak és kizárólag egyetlen értelemmel nem bíró élőhalottra hat, más teremtmények ellen teljességgel hatástalan.

A varázslattal a boszorkánymester megidézheti egy elhunyt lelkét, ha birtokolja földi maradványait, vagy akár csak egyetlen csontját. A lélek emlékezni fog életére, rendelkezik a megboldogult minden szellemi tulajdonságával és képességével. Azaz, ha ismerte a mágiát, eztán is ismerni fogja, ha használt Pszit, most is fog. Ha élőhalott teste erre alkalmas, a fiziai jellegű képzettségek és a harcérték is öröklődik. Gyakorlatilag úgy is tekinthető, hogy a boszorkánymester feltámasztotta a halottat.

A varázslat hatása k6 plusz annyi napig tart, amennyi a boszorkánymester Tapasztalati Szintje; leteltével a lélek eltávozik az élőhalottból, miáltal az elveszti a ráruházott személyiséget.

Halottak nyelve

Típus: Nekromantica
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 6 + 1kör/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester, míg csak lelket (kizárólag a Necrografia IX. kategóriája) nem idéz az élőhalottba, nem képes vele emberi nyelven szót váltani. Ha ez áll szándékában, a halottak különös, soha nem létezett nyelvén kell szólnia, melyet élők, a mágia törvényei szerint soha nem sajátíthatnak el.

A varázslat segítségével, az Időtartam alatt, a boszorkánymester beszéli és érti a Halottak nyelvét. Természetesen csak értelemmel - vagy még inkább intelligenciával - felruházott élőhalottakkal társaloghat érdemben: győzködheti őket, hogy szegődjenek a szolgálatába; ígérettel, fenyegetéssel ráveheti őket valamely feladat teljesítésére. Az élőhalott, minél intelligensebb, annál erősebben ragaszkodik létezéséhez. Ha tehát a boszorkánymester hatalma elegendő az elpusztítására, és főként, ha effelől őt is meggyőzte, az erő pozíciójából tárgyalhat. No persze az sem kizárható, hogy a régi jó módszerhez folyamodik, s némi csalással megtéveszti a teremtményt.

Ha a fent említett módok bármelyikén kicsikarta a szolgálatot, nincs szükség Élőholt parancsnoklás varázslatra.

Élőholt parancsnoklás

Típus: Nekromantica, Mentál
Mana-pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 15 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslattal a boszorkánymester két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtnak - a parancs a Halottak Nyelvén hangzik el. A félintelligens, vagy még ostobább élőhalottak Mágiaellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek ME-re jogosultak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta Mentálmágiával érhető el.

A varázslat 1 Mana-pontot felhasználásával 1E-vel erősíthető.

Csontészlelés

Típus: Nekromancia, Szimpatikus Mágia
Mana-pont: 5
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 150 láb sugarú kör
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal elhalálozott gonosz teremtmények mélyen föld alatt nyugvó csontjait, maradványait fedezheti fel. Ha nem fekszenek 12 lábnál mélyebben, elegendő elhaladnia felettük, miközben a varázslat igéit mormolja - képes lesz megmondani az elhunyt faját, egykori gonosz hatalmának mértékét. A varázslat 150 láb sugarú körben fejti ki hatását.

Azonosítás

Típus: Nekromancia, Szimpatikus Mágia
Mana-pont: 44
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2k10 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslattal még a legvénebb csontok története is kifürkészhető. A boszorkánymester egyetlen elhunyt holttestét vagy annak valamely maradványát vizsgálhatja meg. Hosszas koncentrálás után (2k10 kör) összeáll benne a kép: megismeri az elhunyt élettörténetét, származását. Ezáltal akár történelmi eseményekről is gyűjthet információkat. Mint ahogy hasznára válik a Lélekidézés varázslat előkészítésében is, hiszen világossá válik számára az elhunyt hovatartozása, múltja, halálának oka és körülményei.

Szentségtelen kapu

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 110
Erősség: 35
Varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 3 láb
Időtartam: lásd a leírásban!
Mágiaellenállás: -

Ez az egyik legerősebb démonidéző mágia forma. Alkalmazásához nem szükséges köröket és pentagrammákat rajzolnia a boszorkánymesternek, s gyertyákra sincs szükség. Ez a leggyorsabb - ám legveszélyesebb és legkiszámíthatatlanabb metódus: repedést hasít a Síkok között, melyen át lények özönlenek az Elsődleges Anyagi Síkra. Ezen túlvilági teremtmények kiválasztása a Kalandmester feladata, de irányelvként fontos lefektetni, hogy általában közdémonok érkeznek, démonurak, s főként démonhercegek ritkán.

A kapu másik veszélye abban rejlik, hogy a boszorkánymester 85%-ban belehal a kapu nyitásába, mert legtöbbször a testén keresztül tárul fel a hasadék. Így a Szentségtelen kapu - nem lévén, aki bezárja - nyitva marad.

A bezárás további 65 Mana-pontot igényel, s megtörténte után az itt ragadt lények mindhalálig küzdenek az életükért

Magzat megrontása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 90
Erősség: 1
Varázslás ideje: 60 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: -

Csak a legsötétebb praktikákat folytatóknak, és a legvakmerőbbeknek adatik meg az a lehetőség, hogy esszenciájukat a reinkarnáció és az idő bilincseit ledobva új testbe menekíthessék. Eme varázslat segedelmével a boszorkánymester képessé válik lelkét egy arra alkalmas (hímnemű) emberi magzatba átmenekíteni.

A varázslás ideje alatt a boszorkánymester bal tenyerének folyamatosan érintkeznie kell a várandós anya testével, kü-

lönben a varázslat sikertelen. A kántálás végeztével a boszorkánymester esszenciája 1k6+1 nap alatt a megszületendő magzat testébe vándorol át, és elfoglalja a még fejletlen gyermeki lélekcsíra helyét. A boszorkány-mester tudata a transzferáció előrehaladtával lassan kihuny; régi porhüvelye fokozatosan elsorvad, végezetül elpusztul.

A fiúgyermek csak teljes fizikai kifejlődése (serdülőkora) után kerül tudatába korábbi inkarnációja emlékeinek, addig csupán egy pszeudo-személyiség uralja testét (Intelligenciája 1k6+5). Tudata ébredésével a boszorkánymesternek sikeres Asztrál és Akaraterőpróbát kell tennie, különben visszafordíthatatlanul megtébolyodik, és mindörökre elveszíti varázshatalmát. Ha képességpróbái sikeresek voltak, levetkőzi magáról a pszeudo-személyiséget, de megtarthatja annak emlékeit és esetleges új képzettségeit. Kizárólag fizikai tulajdonságai (Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség, Állóképesség) változnak, ezeket kockadobással kell meghatározni. Ha a KM jónak látja, más kasztok kidobási módszereit is használhatja.

A varázslat kizárólag emberi (vagy félemberi) fiúgyermekeken működik; minden egyes alkalmazása véglegesen 1 ponttal csökkenti a boszorkánymester Akaraterő és Asztrál képességeit.

Megjegyzés: amennyiben a boszorkánymester a transzferáció befejeződése előtt elhalálozik, lelke azonnal a magzat testébe kerül át, de Intelligenciája véglegesen 1k6/2 ponttal csökken. Ha a gyermek a transzferáció kiteljesedése előtt születik meg, a varázslat sikertelen lesz, és a boszorkánymester teste lassan elsorvad. Ha a magzat ugyanilyen körülmények között elhalálozik, a boszorkánymester lelke kiragadtatik a lélekvándorlásból - tudattalan élőhalottként fog bolyongani az idők végezetéig.

Egyebekben a varázslat a KM ítélőképességére van bízva.

Szépség elorzása

Típus: Vérmágia, Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 óra
Hatótáv:-
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester képessé válik emberi vagy félemberi lények vérében megfürödve szépségük elorzására. A különleges rituálé kerek egy órát vesz igénybe. A varázslat időtartamára a boszorkánymester Szépsége földöntúlivá, romlottan gyönyörűvé válik (a varázslat Erősségével növekszik); vonásai életerővel telnek meg, kisugárzása láttán, minden tisztaszívű gondolkodó lényen iszonyat lesz úrrá (Intelligenciapróba), a balgákat és a sötétség halandó szolgáit pedig hódolattal, áhítattal tölti el.

A varázslatnak inkább csak szakrális eseményeknél, rituáléknál van jelentősége. A varázslat erősségét és a Szépséget 2 Mana-pont ráfordításával lehet 1E-vel növelni.

Életerő átadása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 16
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester fekete mágiája eredetéből, módszereiből adódóan nem teremthet életerőt, igazi életet. Gondoskodhat azonban kedvezőbb újraelosztásáról. Ennek jó példái az Életerőszívásra épülő mágiák. Az Életerő átadása is ebbe a csoportba tartozik. A boszorkánymester érintése az Életerőszívás szabályai szerint 2k10 Sp-t csapol le az áldozattól. Ez ellen semmiféle ellenállás nincs, bár végrehajtásához sikeres Támadó dobás szükséges. Az így szerzett életerőt a boszorkánymester átadhatja bárkinek (saját magának nincs értelme, akkor egyszerűbb - és kevesebb Mana-pontból megoldható - az Életerőrablás alkalmazása). Az átadás pontosan úgy történik, mintha a boszorkánymester saját magát gyógyítaná. Az eddigiek alapján a varázslatból nem sok haszna származik magának a boszorkánymesternek. Ám most következik a lényeg. A varázslat alkalmazója a "gyógyítást" követő 48 órában az átadott életerőt mindenféle mágia használata nélkül visszaveheti, és saját testének építésére használhatja fel. Nem tesz hát mást, mint raktározza az energiát más szervezetében. Ha a 48 óra letelt, az energia már nem nyerhető vissza többé, 48 órán belül azonban bármikor. Meglehetősen kínos lehet ez egy csatában például, amikor az áldozat már alig áll a lábán az energia visszavételének pillanatában. A gyógyítás végrehajtása ellen nincs Ellenállás, de ehhez is meg kell érinteni a célpontot. Az energia visszanyeréséhez elég látni az eddigi raktározót; Mágiaellenállásnak sincs helye az életerő visszavételekor. További Mana-pontok ráfordításával a sebzés nem növelhető.

Életerő raktározása

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 22
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

Az életerő raktározása egyike azon boszorkánymesteri varázslatoknak, melyek drágakövet igényelnek végrehajtásukhoz. A drágakőnek alkalmasnak kell lennie az életerő befogadására. Erre a célra kizárólag általános hatású drágakövek, mint smaragd, rubin avagy rózsakvarc használható. A karátok száma megmutatja a maximálisan tárolható Ép-k és Fp-k számát. Egy karát egy Ép avagy 3 Fp befogadására alkalmas. A varázslat első része mindenben megegyezik az Életerőszívással. A második rész, a nyert életerő felhasználása a különös - a boszorkánymester ugyanis az energiát az előkészített drágakőben helyezheti el. Így a 2k10 Sp-ből annyi tárolható,

amennyit a karátszám lehetővé tesz. A kőből csak a boszorkánymester nyerheti vissza az életerőt, azaz kizárólag saját maga gyógyítására alkalmazhatja. A belehelyezett életerő korlátlan ideig a kőben maradhat, állandóan jelenlévő forrást jelentve veszély esetére. Az Ép-k és Fp-k kinyerése Manapontot nem igényel, a szükséges koncentráció is csak 2 szegmens hosszú, ám egyszerre kell felhasználni az összes tárolt energiát. Természetesen a boszorkánymester ezen az úton is csak Max. Ép-ig és Max. Fp-ig gyógyulhat, akármennyi életerő volt is a kőben.

Húsmaszk

Típus: Nekromancia, Anyagmágia
Mana-pont: 31
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 óra
Hatótáv:-
Időtartam: k6+ szint óra
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester a varázslattal mások szerepében tetszeleghet. Áldozata frissen lenyúzott bőrét magára öltve, húsából fogyasztva, teste rendkívüli módon hasonlatossá válik a meggyilkolt személyhez. A varázslat végrehajtására csak meztelenül képes, testének minél nagyobb felületen kell érintkeznie az áldozat húsával és bőrével. Fontos, hogy legalább az arcbőr sértetlen legyen, ne csúfítsák el sebhelyek, különben a varázslat sikertelen. Csak az áldozat közelebbi ismerősei képesek felismerni a szörnyű különbséget (Intelligenciapróba a KM megítélése szerinti módosítókkal), a sápadtabb bőrt, az enyhén eltorzult vonásokat - másoknak legfeljebb megmagyarázhatatlan rosszérzésük támadhat az álca láttán. A Húsmaszk csak a boszorkánymester fizikai valóját leplezi, ha megszólal, hangja könnyen árulójává válhat.

A jelképesen felöltött héj rendkívül sérülékeny, egyetlen Ép vagy 3 Fp sérüléstől is rohamosan oszlásnak indul és lefoszlik viselőjéről. A varázslat végrehajtásához 3. fokú Anatómia képzettség szükséges. Alkalmazása a legsötétebb fekete mágiának minősül.

Érzékelés holtakon keresztül

Típus: Nekromancia, Mentálmágia
Mana-pont: 26
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint óra
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőholtak érzékszervein keresztül képes látni és hallani. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott (zombi) még rendelkezik látó- és hallószervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. Az érzékelés erőssége pusztán fele egy átlagos ember képességeinek. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha kedve támad az érzékszervek felidézésére.

A varázslat kizárólag a boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott élőholtak, ha ellenkeznek, Mentális ME-jüket fordíthatják a varázslat ellen).

Beszéd holtakon keresztül

Típus: Nekromancia, Mentálmágia
Mana-pont: 29
Erősség: 1
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint óra
Mágiaellenállás: -

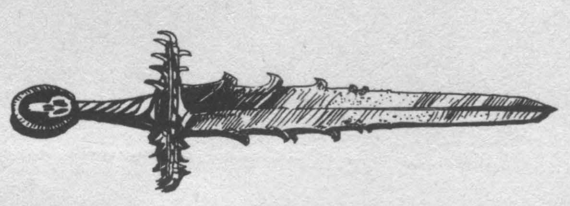
A boszorkánymester az általa teremtett, értelemmel, tudattal vagy személyiséggel felruházott élőhalott szájával képes beszélni, pontosabban az élőholt azt mondja, amit a ura és parancsolója kíván. A varázslat csak akkor működik, ha az élőhalott (zombi) még rendelkezik hangképző szervekkel; továbbá, amíg egyazon létsíkon tartózkodnak. A varázslat végrehajtása után az élőhalott bármilyen távolságra eltávolodhat a boszorkánymestertől, urának csak koncentrálnia kell, ha szólni támad kedve. Ekként akár parancsokat is adhat szolgájának, de nem varázsolhat rajta keresztül.

A varázslat kizárólag a boszorkánymester által teremtett, és valamilyen értelemmel felruházott élőholtakon hajtható végre (a személyiséggel felruházott teremtmények, ha ellenkeznek, Mentális ME-jüket fordíthatják a varázslat ellen).

Bomlás megfékezése

Típus: Nekromancia
Mana-pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 6 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: k6+szint nap
Mágiaellenállás: -

A varázslat egy bármilyen állapotban lévő holttestet vagy tetemet, illetve annak nedveit és sóit őrzi meg épségben, a varázslat időtartamára felfüggesztve a bomlás folyamatát. A varázslat időtartamának lejártával a bomlás fokozott sebességgel játszódik le a testen (látványosan oszlásnak indul), hacsak a boszorkánymester időközben nem fordított gondot preparálására, szervei felhasználására, vagy teremtett élőholtat belőle.



Boszorkánymester Mágia

Alapvarázslatok

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Bagolyszem	5	1	1 kör	érintés	4 óra	-
Mágia felfedezés	1	1	1 szegmens	20 láb	1 kör/szint	-
Varázstárgy készítés	lásd leírás	-	1-3 óra	lásd leírás	lásd leírás	-

Elemi mágia

Általános varázslatok

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Tűzalak	27	1	5 szegmens	érintés	1 kör/TSZ	-
Tűzvihar	25	2	3 szegmens	10 láb sugarú kör	3 kör	-

Villámmágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Bebörtönzés	45	15	6 kör	10 láb	1 óra/TSZ	-
Forduló villám	13	1	4 szegmens	20 láb sugarú kör	egyszeri	-
Kisülés	5	lásd leírás	1 szegmens	érintés	8 kör	-
Kombináció	10	-	1 szegmens	-	-	-
Villámkeltés	3	-	3 szegmens	-	kör/szint	-
Villámlánc	25	1	4 szegmens	20 láb sugarú kör	egyszeri	-
Villámpenge	7	1	3 szegmens	érintés	5 kör	-
Villámtagadás	15	6	1 szegmens	10 láb	1 kör/TSZ	-
Villámtűk	5	1	4 szegmens	15 láb	1 kör/TSZ	lásd leírás
Villámvarázs I.	7	1	3 szegmens	20 láb sugarú kör	egyszeri	-
Villámvarázs II.	20	1	4 szegmens	20 láb sugarú kör	egyszeri	-
Villámvarázs III.	31	1	4 szegmens	20láb sugarú kör	egyszeri	-
Villámvért	7	1	3 szegmens	érintés	3 kör	-
Visszaverődő villám	10	1	4 szegmens	20 láb sugarú kör	egyszeri	-

Anyagmágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Folyadék pusztítás	3	1	2 szegmens	10 láb	egyszeri	-
Savfelhő	13	1	3 szegmens	2 láb sugarú kör	1 kör/TSZ	-
Savteremtés	9	1	2 szegmens	10 láb	1 kör/TSZ	-
Szilánkokra robbantás	12	6	1 szegmens	10 láb	egyszeri	-
Szilárd anyag puszt.	7	1	2 szegmens	10 láb	egyszeri	-



Rontás

Rontás neve	Mana-pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Betegség szint	Hatóidő	Hatása
Agyhalál	38	5 szegmens	20 láb	4	azonnali	Int. vesztés
Álomkór	9	5 szegmens	20 láb	3	k10 óra	lásd a leírást
Bélsorvadás	26	5 szegmens	20 láb	7	azonnali	Fp-, halál
Bűvragály	20+a Rontás Mp-je	+5 szegmens	lásd leírás	-	lásd leírás	-
Fájdalom	7	5 szegmens	20 láb	1	azonnali	k6Fp/kör, halál
Fekete halál	35	5 szegmens	20 láb	4	10 perc	Fp-, halál
Idegroncsolás	25	5 szegmens	20 láb	4	lásd leírás	bénulás
Izomsorvadás	35	5 szegmens	20 láb	4	k10 óra	gyengeség
Izzó idegek	9	5 szegmens	20 láb	4	azonnali	bénulás
Lepra	40	5 szegmens	20 láb	6	gyors	halál
Nyelvrothadás	35	5 szegmens	20 láb	4	k6+3 nap	lásd leírás
Rútság	21	5 szegmens	20 láb	8	gyors	lásd leírást
Szívbénítás	70	5 szegmens	20 láb	5	azonnali	ájulás, halál
Tüdősorvadás	12	5 szegmens	20 láb	6	4 hét+k6 nap	lásd leírás
Vakság okozás	7	5 szegmens	20 láb	4	lásd leírás	vakság
Végtagsorvasztás	14	5 szegmens	20 láb	5	azonnali	részleges bénulás
Vérdermesztés	32	5 szegmens	20 láb	7	19 kör	lásd leírás
Vérzékenység	43	5 szegmens	20 láb	6	azonnali	Fp-, halál
Veszettség	14	5 szegmens	20 láb	2	lásd leírás	őrjöngés
Vörös halál	45	5 szegmens	20 láb	3	azonnali	k6Fp/kör, halál

Átkok

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Átokfejtés	10	1	10 kör	érintés	egy személyre	-
Átokűzés	20	1	10 kör	érintés	maradandó	-
Átokvarázs	lásd leírás	4	4 szegmens	hallótáv	1 hó+leírás	egészségpróba
Démoni birtok	65	40	5 kör	láasd leírás	maradandó	-
Enyészet posványa	45	40	3 kör	lásd leírás	maradandó	egészségpróba

Méregmágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Méregismeret	3	1	10 kör	1 láb	egyszeri	-
Méreg semlegesítése	18	méreg szintje	1 szegmens	érintés	maradandó	-
Méregvarázs	12	méreg szintje	kör/méreg szint	érintés	egyszeri	-
Méreg átadása	22	1	2 szegmens	érintés	végleges	egészségpróba

Természeti Mágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Földmozgás	55	55	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Homokvihar	45	45	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Jégverés	45	45	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Lavina	50	50	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Lávafolyam	95	95	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Szél irányítás	20	5	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Szökőár	90	75	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Tornádó	65	65	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Tenger felkorbácsolása	40	25	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-
Örvény	50	25	10 kör	1 mérföld sugarú kör	45 perc	-

Mentál- és Asztrálmágia

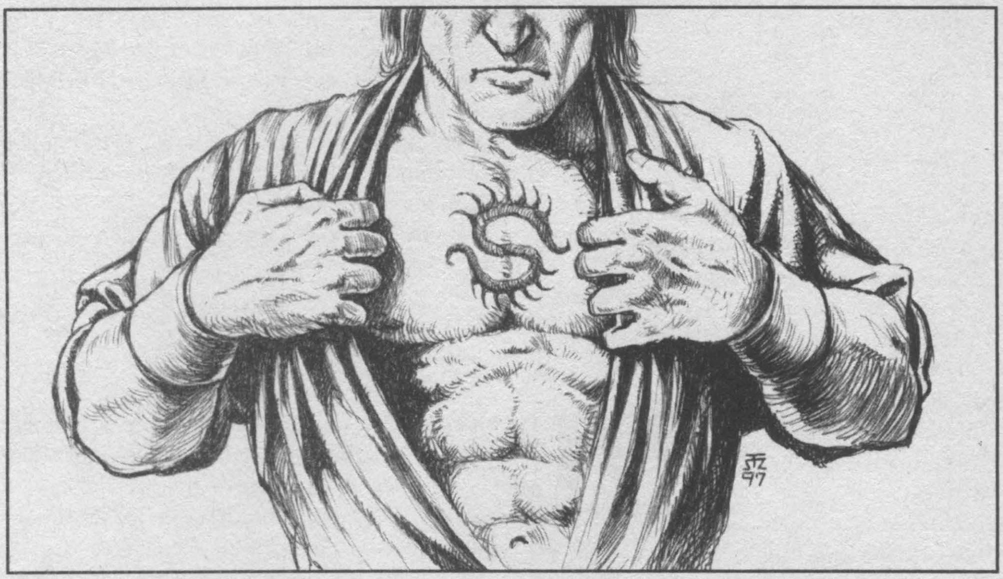
Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Haláltánc	15	5	1 kör	10 láb	15 perc	asztrál
Láthatatlanság felf.	8	3	2 szegmens	10 láb sugarú kör	12 perc	mentál
Orgyilkosság	23	10	3 szegmens	20 láb	lásd leírás	mentál
Sötétté gyalázás	30	10	3 kör	érintés	1 nap	lásd leírást
Gyilokvágy	18	6	3 szegmens	20 láb	1 kör/TSZ	asztrál

Betegségmágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Betegség gyógyítása	22	1	2 perc	érintés	végleges	-
Betegség befolyásolása	lásd leírás	1	2 szegmens	érintés	végleges	egészségpróba
Betegség azonosítása	4	1	1 perc	érintés	végleges	-
Betegség átadása	18	1	1 szegmens	érintés	végleges	egészségpróba

Nekromancia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
Azonosítás	44	1	2k10 kör	érintés	egyszeri	-
Csontészlelés	5	1	5 kör	150 láb sugarú kör	10 perc	-
Életerő-begyűjtés	16	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	-
Életerő rablás	14	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	-
Életerőszívás	8	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	-
Életerővel felr.	25	1	2 szegmens	15 láb	egyszeri	-
Élőholt idézés	18	1	2 kör	150 láb sugarú gömb	10 kör	-
Élőholt parancsnoklás	12	5	4 szegmens	15 láb	egyszeri	lásd leírás
Élőholt teremtés	22	1	5 kör	érintés	maradandó	-
Értelemmel felr.	45	1	5 kör	érintés	k6+TSZ nap	-
Halottak nyelve	5	1	3 szegmens	önmaga	6+1kör/TSZ	-
Öregedés	lásd leírás	1	5 kör	15 láb	lásd leírás	-
Személyiséggel felr.	100	1	10 kör	érintés	k6+TSZ nap	-
Szentségtelen kapu	110	35	5 kör	3 láb	lásd leírás	-
Tudattal felruházás	55	1	6 kör	érintés	k6+TSZ nap	-
Magzat megrontása	90	1	60 kör	érintés	maradandó	-
Szépség elorzása	22	1	1 óra	-	1 óra/TSZ	-
Életerő átadása	16	1	2 szegmens	érintés	lásd leírás	-
Életerő raktározása	22	1	1 kör	érintés	végleges	-
Húsmaszk	31	5	1 óra	-	k6+TSZ óra	-
Érzékelés holtakon keresztül	26	1	6 kör	érintés	k6+TSZ óra	-
Beszéd holtakon keresztül	29	1	6 kör	érintés	k6+TSZ óra	-
Bomlás megfékezése	10	5	6 kör	érintés	k6+TSZ nap	-



Háta mögött lángra lobbant a világ: sárga és rőt színekkel varázsolt nappalt a kis térre a sogronita. Rounn és a közeledő árnyak közt mart az ég felé a tűzből font gyűrű. A gyilkosok hátrahőköltek, ködtestük megfakult, mélyén árnyakból gyúrt göbök derengtek: szív, lélekburok, immár egyre megy...

- részlet Jan van den Boomen
S éjre vált a nap c.
elbeszéléséből

TŰZMÁGIA

- Mananyerés
- Alapvető formák
- Iskolaformák
- Szabad elemi formák
- Tűzmágia magasiskolája

"...Az Elsődleges Anyagi Sík, melyen élünk - számtalan egyéb között -, az Ősvíz alapú Anyagi Síkok csoportjába tartozik. Mint ilyen, anyagai, tárgyai, élőlényei nagy részére nézve ártalmas az Ősvíz elemi ellentéte, az Őstűz - s ezáltal a természetes tűz is. Ezt használja fel a tűzvarázsló, hogy különleges tűzmágiája segítségével megvédelmezze magát vagy kárt tegyen azokban, akik útját állják...

...A tűzvarázslók tapasztalati mágiát űznek: nem kutatják varázslataik titkait, nem keresik a választ, hogy miként és főképp miért működnek. Nem törekszenek arra, hogy a jelenségek mélyére lássanak; megelégszenek azzal, hogy megtörténnek - úgy és akkor, ahogyan és amikor ők akarják. Mert kétségtelen: hatalommal bírnak az Ős- és a természetes tűz felett; nagyobbal, mint bárki más...!"

Sonor: *Theoretica Magica*

A tűzvarázslatok kivétel nélkül mind az Anyagi Síkon, az áldozatok anyagi testére hatnak, ezért ellenük semmiféle asztrális vagy mentális mágiaellenállásnak helye nincs. Az, hogy az áldozat képes-e legalább valamennyire kivonni magát a hatás alól, csak attól függ, elég ügyes és gyors-e ahhoz, hogy félrevetődjön vagy valamely más módon megóvja testének épségét. Az ilyesmi természetesen nagyban függ a környezeti adottságoktól - más szavakkal attól, hogy akad-e fedezék a közelben, vagy sem.

MANANYERÉS

A tűzvarázslók különböző módozatokat ismernek Manapontjaik visszanyerésére. A Tűzkobra beavatottjai - noha lakhelyüktől és neveltetésüktől függően más-más úton közelítenek az isteni tökéletességhez - szabadon alkalmazhatják valamennyit, hisz az eljárások gyökerei a kaszt godoni múltjába nyúlnak vissza, s mint ilyenek, a tűz megzabolázásának eszmei alapját képezik.

Tűzgyűjtés (Ordani transz)

Ψ: 1/perc
ME: -
A meditáció ideje: 15 perc
Időtartam: korlátlan

A metódus a tűz azon nyilvánvaló tulajdonságát használja ki, hogy fókuszálja a Világegyetemben természetes formában jelenlévő mágikus szubsztanciát, a manát. Ennek kinyerésére a tűzvarázslók a transz egy formáját használják, egy Ordan ifjúkorában kifejlesztett diszciplínát, mely ma már csak managyűjtésre használatos. Bizonyos tekintetben hasonlít a pszi kyr metódusának transzához, ám annál sokkal mélyebb tudatállapotba ragadja alkalmazóját. Elméletileg bármely varázstudó felhasználhatná managyűjtésre, de Ordan tűzvarázslói féltékenyen őrzik elsajátításának titkát.

A diszciplína segítségével a tűzvarázsló mély transzállapotba kerül - ehhez 15 percig mozdulatlanul meditál, s teljes akaratával az elmélyülésre összpontosít. Az idő leteltével transzba kerül, csak ekkor veszi kezdetét - továbbra is ebben a tudatállapotban - a Mana-pontok begyűjtése. A tűzvarázsló csak akkor képes a tűz manafókuszáló tulajdonságát kiaknázni, ha a fénykörén belül tartózkodik - a távolságról a tűz erősségének függvényében a Tüzek Fokozatai táblázat tudósít.

Közönséges tüzek fokozatai:

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 láb
1	Fáklya	k6 Sp	5 láb
2	Kandallótűz	2k6 Sp	8 láb
3	Tábortűz	3k6 Sp	12 láb
4	Jelzőtűz	4k6 Sp	16 láb
5	Máglya	5k6 Sp	20 láb
6	Kisebb háztűz	6k6 Sp	40 láb
7	Háztűz	7k6 Sp	60 láb
8	Tűzvész	8k6 Sp	80 láb

A tűz manafókuszából a tűzvarázsló 15 perc alatt annyi Mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a Tapasztalati Szintje, plusz a tűz- vagy hőhatás erőssége (E). Ha az adott fényudvaron belül több tűz is található, úgy erősségük nem adódik össze, csak a legerősebb érvényesül. Legkevesebb 1E tűzerősség szükséges, tűz nélkül vagy kisebb erősítésnél a manakinyerés nem történik meg.

A Tűzgyűjtés nem alkalmazható olyan tűz vagy tűzhely mellett, melyen papi Áldás vagy Szertartás varázslat hat, továbbá szent tüzekből. Szintén sikertelen, ha a tűz nem folyamatos, megszakad vagy elalszik. Utóbbi esetben a megszakadásig begyűjtött Mana-pontok megmaradnak, de a meditációt újra kell kezdeni - elsőként is a kialudt tűz meggyújtásával, majd újabb Ψ-pontok feláldozásával.

A transzállapot elérésére és további fenntartására a végrehajtónak 15 percenként 1 Ψ-pontot kell áldoznia. A Tűzgyűjtés ideje alatt nem végezhet semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul ül. Magától bármikor visszatérhet a köznapi tudatállapotba, de külső erők nem képesek kizökkenteni: hiába beszélnek hozzá, rázzák, stb, a külső jelekből nem érzékel semmit. Transzát megszakítani csak Fp vagy Ép vesztéssel lehet, ekkor az addig begyűjtött Mp-k megmaradnak.

Példa: egy 2.TSZ-ű tűzvarázsló egy tábortűz (3E) hatósugarán (fényerősségén) belül meditálva 15 percenként 5 Mana-pontot gyűjhet az elméjébe. Ekkor - ha az összes Mana-pontja hiányzik - a teljes Tűzbegyűjtés ideje 45 perc lesz és 3 Ψ-pontba kerül.

Tűzelnyelés

A **tűzelnyelés** képessége már sok fejtörést okozott Ynev legtudósabb mágiateoretikusainak - működése ugyanis szögesen ellentmond a manaáramlás és a folytonosan megújuló energiaháló minden ismert törvényszerűségének. Egyesek valami elkorcsosult ősmágikus rituálét látnak benne, mások Sogron adományát hűséges gyermekeinek. Ami magukat a tűzvarázslókat illeti, ők a jelek szerint nem keresnek rá bonyolult elméleti magyarázatokat, megelégednek a puszta alkalmazásával is.

A Tűzelnyelés képességével a tűzvarázsló bármilyen (legyen akár közönséges vagy elemi) tűzből és hőhatásból, mely folyamatosan (!), azaz legalább 1 körig hat rá, képes minden egyes körben annyi mágikus energiát (Mana-pontot) kivonni, amennyi a tűz erőssége. Erre addig képes, amíg fel nem töltődik a max. Mana-pontig amennyit elméje az adott Tapasztalati Szinten befogadni képes. Ez természetesen ugyanannyi, amennyi a kaszt leírásában szerepel, s amennyit a hagyományos ordani módszerrel tud magába gyűjteni. A különleges energiagyűjtés ideje alatt természetesen éppúgy sebződik a tűztől, mint bárki más. 1E-nél kisebb erejű tűzből (gyertya, mécses, stb), bármennyi ideig is hasson rá, és 1 körnél rövidebb hatásokból (tűznyíl) képtelen manát kivonni.

Akkor - és csak akkor - ha a tűzvarázsló elméje teljesen feltöltődött, a Tűzelnyelés jellege megváltozik. Ettől kezdve a varázsló képes bármilyen (közönséges vagy elemi) tűz, hőhatás sebzéséből az erősségnek(E) megfelelő - de minimum 1 - Sp-t semlegesíteni körönként. Ilyenkor gyertya vagy mécses nem is tudja megégetni. A hatás ideje bármennyi lehet, akár 1 körnél rövidebb is. Például: egy 3E erősségű Tűznyíl sebzéséből a tűzvarázsló - ha telítik a mágikus energiák - 3 Sp-t képes semlegesíteni, míg egy azonos erősségű Tűzszőnyeg sebzéséből körönként 3 Sp-t.

Kívülről szemlélve úgy látszik, mintha a lángok lelohadnának a tűzvarázsló közvetlen közelében - valójában ott teljesen kialszik a tűz. Persze a közeli lángok hőhatása érvényesül, sebzésük a test kiszáradásban: *égési sebekben*, hólyagokban, fájdalomban nyilvánul meg. Mivel a jelenség nem csak a tűzvarázsló testére érvényes, hanem teljes aurájára, így ruházata és tárgyai is élvezik a Személyes Aura ezen különleges védelmét, melynek következtében soha nem gyulladnak meg, bármekkora is a sebzés. Ez alól csak a fokozottan gyúlékony anyagok a kivételek, mint például a száraz pergamen. Ha a tűzvarázsló aktuális Mana-pontjainak száma akár csak 1 Mp-vel is kevesebb maximumnál, ez a tulajdonság megszűnik, és

a Tűzelnyelés újfent az elvesztett Mana-pontok visszaszerzésére irányul.

A képességgel lehetetlen Mana-pontot nyerni olyan tüzekből, tűzhelyekről, melyek papi Áldás vagy Szertartás varázslat hatálya alatt áll, továbbá a szent tüzekből. A sebzés semlegesítő hatás persze ekkor is működhet - feltéve, hogy a tűzvarázslót telítik a mágikus energiák.

A védőmágiák alkalmazása a képességet nem befolyásolja - hacsak a leírásában nincs erre vonatkozó kitétel -, védő erejük, tűz és hőhatások elleni SFÉ-jük, hozzáadódik a képesség nyújtotta védelemhez. A Testhőmérséklet hűtés Pszi diszciplína a Tűzelvonásban leírtak szerint befolyásolhatja a képességet.

Tűzelvonás

A **tűzvarázslók** másik mananyerési módszere a Tűzelvonás. Ezen metódust a Tűzmágia mesterei csak az igazi beavatottaknak (játéknyelven: a 6. Tsz felett) tanítják meg. A tanítvány a Tűzelnyelés képességét fejleszti tovább 8+k6 hónapig.

A különleges képesség lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló, amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik, bármilyen (közönséges vagy elemi) tűznek ellenálljon. Ez a M.A.G.U.S.-ban a minimális sebzést jelenti (például: k6 Sp esetén 1Sp/kör, 2k6 Sp esetén 2Sp/kör, 3k6 Sp esetén 3Sp/kör, stb). Mivel a képesség kihat a Személyes Aurára, a tűzvarázsló ruházatát és más tárgyait is védi.

A Tűzelvonással az első körben a tűzvarázsló minden tűzés hőhatásból (legyen közönséges vagy őselemi), mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, természetes sebzésének megfelelő Mana-pontot képes kivonni. Vagyis a tűz sebzését mégis ki kell dobni, ennyi Mana-pontot nyer ki belőle a tűzvarázsló, miközben ő csak a minimális sebzést szenvedi el. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, erőssége 1E-vel csökken. A második körben már az 1E-vel gyengébb tűz természetes sebzése adja ki az újabb elvont Mana-pontokat, míg értelemszerűen a tűz valós sebzése is csökken 1 Sp-vel. A tűz az újabb kör végén is lejjebb lohad, és a harmadik körben már eredeti erősségénél 2E-vel gyengébben lobog a tűzvarázsló körül. A Tűzelvonás mindaddig működik, ameddig a tűzvarázsló a tűzben tartózkodik és amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik vagy a tűz (1E alatt) ki nem alszik. Utóbbi gyakorta előfordul, még akkor is, ha tüzet táplálja valami vagy őselem teremtett. Az a közönséges tűz, mely nem aludt ki, rövid időre lelohad, de azután új erőre kap, ha éghető anyagok táplálják. Elemi tűznél, ha még tart a teremtés időtartama, szintén visszaáll a korábbi erősség: minden körben 1 E-vel nő, míg el nem éri az eredeti erősséget. A képességgel lehetetlen manát kivonni olyan tüzekből és tűzhelyekről, melyek papi *Áldás* vagy *Szertartás* hatása alatt állnak, mint ahogy szent tüzekből sem. A sebzést semlegesítő hatás ekkor is érvényesül. 1E-nél gyengébb tűzből nem lehet manát elvonni.

Amint a tűzvarázsló elméje feltöltődik max. Mana-pontra, a sebzés is erősebben, a Tűzelnyelésnél leírtak szerint hat rá. Ekkor körönként már csak a tűz erősségének megfelelő Sp-t képes közömbösíteni a sebzéséből. Persze mindenkor pontosan - számszerűen - tudja, mennyi Mana-pontot tárol éppen az elméjében, így elkerülheti az ostoba baleseteket.

Nézzünk egy példát! Egy 6. TSZ-ű tűzvarázsló, aki minden Mana-pontját elhasználta beleáll vagy benyújtja kezét egy jelzőtűz lángjai közé. Ennek erőssége 4E, így körönként 4k6 Sp-t sebez.. Az első körben sebződik 4 Sp-t és dob 4k6-tal, melynek eredménye - tegyük fel - 19. Ennyi Mana-pontot vont ki a tűzből az első körben. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, kezdődik a második kör. A tűz erőssége már csak 3E, természetes sebzése 3k6 Sp. A második körben a tűzvarázsló 3Sp-t sebződik és dob 3k6- tal, melynek eredménye 14. Ennyi Mana-pontot nyer ki a második körben; elméjében már 33 Mp-t tárol. A lángok ismét lejjebb lohadnak, már csak 2E erősségűek , 2k6 Sp sebzéssel. A tűzvarázsló - mivel már csak 3 Mp- je hiányzik - ha továbbra is a tűzben marad, vállalja a következményeit, hogy Tűzelvonás képességét elveszítve nagyobb sebzést szenved el, míg ha kilép - kihúzza a kezét - a tűzből, úgy a folyamat abbamarad. Ha a maradás mellett dönt, elkezdődik a harmadik kör. Sebződik 2Sp- t és dob 2k6-tal, melynek eredménye 10. Ekkor elméje max. Mp-re töltődik, viszont a Tűzelvonás ettől kezdve másként viselkedik, már csak a tűz erősségének(E) megfelelő Sp-t semlegesít körönként. A "túlcsorduló" Mana-pontok sebzésként jelennek meg: 2 Sp-t semlegesített, 3 Sp átalakult Mp-vé, így a túlcsordulásból származó sebzés a kör végén 5 Sp lesz. A tűz erőssége 1E-re zuhan, alig ég, de nem alszik ki. Ettől fogva - mivel bőven áll rendelkezésére tűzifa - körönként 1E-vel nő az erőssége, mígnem újra jelzőtűzként lobog.

Ha a tűzvarázslóra a tűz-, hőhatás egy körnél rövidebb ideig hat - egyszeri, mint például a tűzaura érintése, tűznyíl, tűzkitörés, tűzkard ütése, stb -, akkor nem képes Mana-pontot elvonni belőle.

A Testhőmérséklet hűtés pszi diszciplína szintén befolyásolja a sebzést. Mivel az ember testhőmérséklete 36-37 fokos, ezért maximálisan 15 fokkal lehet úgy lehűteni, hogy a Tetszhalál be ne álljon. A játékban 5 fokonként 1-es SFÉ jön létre, mely a hő és tűzalapú sebzések ellen érvényesül. Testhőmérséklet hűtéssel vagy varázslattal elért tűz elleni SFÉ - hacsak leírása másként nem rendelkezik - hozzáadódik a különleges képesség védelméhez. Ezalatt természetesen zavartalanul használhatja adottságait a tűzvarázsló.

A Tűzelvonás a Tűzelnyeléshez hasonlóan különleges képesség, tehát használatához nem szükséges összpontosítani és Mana-pontot áldozni. Használata közben a végrehajtó harcolhat, varázsolhat, Pszit alkalmazhat - egyszóval bármit tehet.

Metódus neve	visszanyerhető Mp-k száma	égési seb
Hagyományos ordani módszer	TSZ/óra	nincs
Tűzgyűjtés (Ordani transz Ψ-diszciplína)	TSZ+tűz erőssége(E)/15perc	nincs
Tűzelnyelés (különleges képesség)	tűz erőssége (E)/kör	tűz sebzése
Tűzelvonás (különleges képesség)	tűz sebzése (SP)/kör	1Sp/1 E

Tűzhányók, vulkánok, hőkutak

Csak a tűzvarázslók képesek érzékelni és kiaknázni a más beavatottak által észlelhetetlen és használhatatlan manaforrások, a tűzhányók és hőkutak erejét. A mágiaelmélet tudorai máig értetlenül állnak e különös képesség előtt - csak annyit tudnak bizonyosan, hogy az erős hőt és fényt szülő természeti jelenségek összegyűjtik a Világegyetemet átható mágikus energiát. Így aztán cseppet sem meglepő, ha egyes renegát tűzvarázslók alvó tűzhányók lejtőjén ütnek tanyát.

Az alábbi táblázat a tűzhányók erősségéről tudósít:

A vulkán fajtája	Erősség(E)
Több mint 3000 éve alvó - meddő	0
Több mint 2000 éve alvó	1
Több mint 1000 éve alvó	2
Több mint 500 éve alvó	3
Több mint 100 éve alvó	4
Több mint 50 éve alvó	5
Több mint 20 éve alvó	6
Több mint 5 éve alvó	7
Aktív vulkán	11

Az 500 éve alvó azt jelenti, hogy az adott vulkán 500 éve nem tört ki. A játék szempontjából minden olyan tűzhányót aktívnak nevezünk, mely 5 évnél nem régebben tört ki utoljára, vagy éppen működik. A fenti erősségek a kürtő 100 láb sugarú körzetére vonatkoznak, onnan távolodva minden további 100 lépéssel 1-gyel csökken az erősség. Például: egy 6-os erősségű vulkánnak 600 láb a hatósugara . A hatósugarak nem mindig érnek el a vulkán lábán túlra, ez a tűzhányó alakjától és függ - a KM saját belátása szerint döntse el kérdéses vulkán fajtáját.

Az olyan erősségű hőkutak, hőforrások, melyek képesek maguk körül energiamezőt létrehozni, ritkák. Közös jellemzőjük a magas hőfok és a nagy nyomás. Némelyik csak forró levegőt áraszt, de akad vizet okádó gőzforrás is. A Délvidék legnagyobb hőkútja, a Kanor a Felföldön található, erőssége 5-ös. A kisebb kutak ereje mind ez alatt marad. A KM egyéni belátása szerint döntsön a ritka természeti jelenségek erejéről, ám miheztartás végett: Yneven az eddig megtalált és ismert hőkutak 50 %-ának erőssége még az 1-est sem éri el. A hőforrások maximális erőssége 10 lépés sugarú körzetükre vonatkozik, innen minden további 10 láb után1-gyel csökken.

A tűzvarázsló, a többi varázshasználó kaszthoz hasonlóan, képes különleges helyeken gyorsabban feltölteni elméjét az ott tomboló többlet energiákból. A manaforrások közül a vulkánok és a hőkutak erejét egyedül a tűzvarázslók képesek érzékelni és felhasználni. Ezek két módszerrel aknázhatóak ki: egyrészt a minden tűzvarázsló által alkalmazott hagyományos ordani módszerrel, valamint a Tűzgyűjtéssel.

A hagyományos módszer szerint a tűzvarázsló, ha olyan helyen jár, ahol többlet energia - mana - áramlik környezetében, azt nyomban megérzi, mivel elméje gyorsabban töltődik fel. A legkisebb manaforrást is érzékeli - mert nem csak annyi Mana-pontot kap óránként, amennyi a Tapasztalati Szintje, hanem ezen felül még annyit, amennyi az adott területen a manaforrás erőssége (E). Elegendő ha az érintett területen tartózkodik - közben bármit tehet -, hiszen tulajdonképpen a hagyományos ordani módszert használja.

A Tűzgyűjtés az érintett területen az amúgy elengedhetetlen - minimum 1E erejű - tűz nélkül is alkalmazható. A manaforrás e tekintetben erősségének megfelelő erősségű (E) tüzet pótol. Tűzgyűjtés során annyi Mana-pont gyűjthető be 15 perc alatt, amennyi a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjének és a manaforrás aktuális erősségének összege. Ha a közelben (fényerősségen belül) még tűz is lobog, annak erőssége is hozzáadható a kinyert Mana-pontok számához.

Lángrobbanás

Halála pillanatában minden tűzvarázsló képes pusztító erejű Lángrobbanásban felszabadítani testi és szellemi energiáit. (Ami egyébiránt mágiaelméleti szemszögből nézve kimondottan bizarr és megmagyarázhatatlan jelenség - ld. még a Lángkitörés varázslatot.) Ezen különleges képességét 1 kör hosszú összpontosítással ébresztheti fel. Mindaddig, amíg újabb összpontosítással el nem altatja, a halálakor - mikor Ép-i elfogynak - bekövetkezik a Lángkitörés, melynek erőssége a következőképpen alakul:

1 TSZ = 1E
3 Mp = 1E
5 Ψp = 1E

ALAPVETŐ TŰZMÁGIA

Az alábbi varázslatokat az ordani tűzvarázsló iskola alapvető jellegűnek tekinti. Ahogy a tűzvarázslók mondják, ez az első lecke, melyet minden novíciusnak el kell sajátítania, ha felvételt kíván nyerni a rendbe. Aki ezen alapvető tűzvarázslatok végrehajtására képes, már igazi beavatottnak tekintheti magát - ha nem is a legkülönbek közül valónak.

Lángteremtés

Mana-pont: 1
Erősség:
Sebzés: Alapesetben nincs
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat segítségével a tűzvarázsló apró lángnyelvet teremt, mely képes meggyújtani az éghető tárgyakat. A lángnyelv - őselemi tűzről lévén szó - tápláló anyagok híján is ég, ám mint az eddigiekből kiderült, komolyan el is harapódzhat. Ilyenkor a tűz azután is megmarad, hogy a varázslat időtartama lejár és a teremtett lángnyelv eltűnik.

A helyet, ahol a lángnyelv fellobban, a tűzvarázsló határozhatja meg, ám belül kell esnie a zónáján.

Időzített lángteremtés

Mana-pont: 15
Erősség:
Sebzés: Alapesetben nincs
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatása a legapróbb részletekig megegyezik a Lángteremtés varázslattal. A különbség pusztán annyi, hogy a lángnyelv nem azonnal, hanem a tűzvarázsló által előre meghatározott időpillanatban jön létre. Az időtartam - melyen ennek belül kell esnie - az örökkévalóság.

Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelölje a pontot, ahol a lángnyelv majdan fellobban. Bal kezének hüvelykujját kell az adott helyhez hozzáérintenie - annak lenyomataként egészen apró varázsjel keletkezik. Ha ezt a jelet eltörlik, vagy vonalait megszakítják, a varázslat idő előtt - azonnal - aktivizálódik (vagyis a lángnyelv fellobban).

Intő tűz

Mana-pont: 7
Erősség:
Sebzés: Alapesetben nincs
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 6 kör (1 perc)

A varázslat befejeztekor a tűzvarázsló a zónáján belül eső területen tízszer annyi pontot jelölhet meg, mint amennyi a Tapasztalati Szintje. Ezen pontok mindegyikén a Lángteremtés varázslatnál már leírt lángnyelv lobban.

Tűzteremtés

Mana-pont: 3
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A Varázslat sokban hasonlít a Lángteremtés nevű varázslathoz. A különbség az, hogy itt a tűzvarázsló nem apró lángnyelvet, hanem egy tábortűz méretű mágja lángját teremti meg. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, és a környékén komoly hőhatás is érzékelhető.

Időzített tűzteremtés

Mana-pont: 22
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 12 kör (2 perc)

A varázslat mindenben hasonlít a Tűzteremtésre. A különbség az, hogy az Időzített lángteremtés varázslathoz hasonlóan a varázsló megjelölheti az időpontot, amikor a varázslat aktivizálódik, és a tűz felcsap.

A helyet - éppúgy, mint a már említett varázslatnál - a bal hüvelykujjának érintése nyomán keletkező varázsjellel kell jelölnie.

Tűztáncoltatás

Mana-pont: 8
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslás befejeztével a tűzvarázsló a zónáján belül eső területen képes lesz minden természetes tüzet befolyásolni. (Természetesnek minősül az olyan tűz, melynek lángjait gyúlékony anyagok táplálják és nem őselemi elvek alapján lobog - azaz semmilyen varázslattal létrehozott tűz nem tekinthető természetesnek; míg az ennek nyomán elharapózó, éghető anyagok táplálta lángok már igen!)

A befolyásolás annyit tesz, hogy a tűzvarázsló a lángokat eredeti méretük felére csökkentheti vagy kétszeresükre nyújthatja, mitöbb, meghatározhatja a tűz továbbterjedésének irányát is. Ennek sebessége körönként 1 láb.

Őstűz észlelése

Mana-pont: 3
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázsló a varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy a zónájában összesen hány E Őstűz van jelen. Ez vonatkozik a tűz leplezett formájára is.

Tűz észlelése

Mana-pont: 4
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázsló a zónájában az adott pillanatban egyidejűleg jelenlévő leplezett és leplezetlen Őstűz és természetes tűz összesített E-jét tudhatja meg.

Tűzelemzés

Mana-pont: 6
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázsló a varázslat segítségével egy, a zónáján belül lévő, bármilyen színű működő tűzvarázslatról szerezhet infor-

mációkat, megtudhatja E-jét és időtartamának hosszát. Ha a tűz nem őselemi azaz nem mágia hozta létre, hanem természetes, akkor a varázslat ezt is felfedi a tűzvarázsló előtt, és a tűz E-jéről tájékoztatja. Természetes tüzek addig égnek, amíg van ami táplálja őket.

Tűz teleportálása

Mana-pont: 3
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 3 szegmens

A tűzvarázsló képes a Őstűz teleportálására a zónáján belül. Csak az egész tüzet lehet teleportálni, részleteit nem. Ha kevesebb Mp-t áldoz rá a tűzvarázsló, mint amennyi E van a tűz erőssége, akkor a varázslat nem jön létre. Ha több a teleport E-je, mint a teleportálandó tűz E-je, akkor a többlet Mp-ok elvesznek.

Időtartam, formázás tekintetében a teleportált tűz a mérvadó.

VÉDŐMÁGIA

A következő varázslatok a tűztől és alpvető hatásától, az általa surárzott hőtől való védelem céljára szolgálnak.

Szalamandrabőr

Mana-pont: 10
Erősség: a tűzvarázsló TSZ-je
Sebzés: -
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 5 szegmens

Akin a tűzvarázsló e varázslatot végrehajtja, az az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni a hőhatásoknak. Ez a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjeinként 100 celsius fokos hőséget jelent. Vagyis: 1 szinten 100 fokot, 2.-on 200-at, 3.-on 300-at és így tovább. Továbbá a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjeinként 5 -ös Sebzés Felfogó Értéket ad a tűzhatások sebzésével szemben. Első szinten 5 SFÉ, másodikon 10,...stb.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a zónáján belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyébb tárgyai nem élvezik a védelmet. Ha saját magán hajtja végre, különleges képességei (Tűzelnyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek.

Tűztagadás

Mana-pont: 35
Erősség: 18
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 kör

Akin e varázslatot a tűzvarázsló végrehajtja, az - az időtartam alatt - képes elviselni bármekkora hőséget, és bántatlanul tartózkodhat akár a legégetőbb lángpokol közepén is: a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki. A varázslat tökéletes védelmet nyújt minden tűzvarázslat, és más varázslókasztok összes tűzzel vagy hővel sebző varázslataival szemben is.

A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja, aki a zónáján belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyébb tárgyai nem élvezik a varázslat nyujtotta védelmet. Ha saját magán hajtja végre, a mana visszanyerésére szolgáló módszerei közül csak az ordani metódus működik.

Sárkánybőr

Mana-pont: 27
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: TSZ + 10 perc
Varázslás ideje: 3 kör

Akin a tűzvarázsló a varázslatot végrehajtja, az időtartam lejártáig képes lesz ellenállni az elemi és közönséges tüzeknek , illetve a hőhatásoknak. Ez 2 szintenként 1E semlegesítését jelenti (Pl: 5. és 6. TSZ- en 3E-t; 7. és 8. TSZ- en 4E-t;... stb). A védelemnek feszülő varázslatok és tüzek nem gyengülnek le, csak a varázslat védettjére hatnak gyengében. A védelem mindenre kiterjed, ami a Személyes Aurához tartozik, mivel a varázs azt módosítja. Ha a tűzvarázsló magára alkalmazza, úgy különleges képességei (Tűzelnyelés, Tűzelvonás) zavartalanul működnek, tehát a tüzek eredeti erősségének megfelelően. A sebzést elöbb a varázslat csökkenti, a különleges képességek védelme csak eztán vonandó le - vagyis a védelmek összeadódnak. A varázslat bárkin végrehajtható, aki a Zónán belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen.

Sárkánykirály bőre

Mana-pont: 60
Erősség: 18
Sebzés: -
Időtartam: TSZ + 10 perc
Varázslás ideje: 6 kör (1perc)

Hasonló *Sárkánybőr* varázslathoz, de jelen esetben a varázslat alanya teljesen sebezhetetlenné válik a tűz és a hő minden megjelenési formájával szemben - legyenek azok bármekkora erősségűek(E). Ha a tűzvarázsló magán alkalmazza, úgy a *Tűzelnyelés* és a *Tűzelvonás* különleges képességeit a varázslat időtartama alatt nem tudja használni. Ekkor csak a hagyományos ordani módszerrel és a Tűzgyűjtéssel kísérletezhet, ám még ezek is fele hatékonysággal (kétszeres időtartammal) alkalmazhatók. Emellett a manaforrások is kiaknázhatatlanok.

ISKOLAFORMÁK

A most következő hat varázslatot egy gyakorló mozaikmágus rögtön felismerné, hiszen valójában nem más, mint az Elemi Mágia Őstűz Teremtése mozaikjának Hat Iskolaformája.

Tűznyíl

Mana-pont: 4 (növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 2 szegmens

A tűzvarázsló bal kezének mutatóujjából tűznyíl csap elő. Ezzel akkor találja el ellenfelét, ha sikeres célzást dob (lásd Harc - Célzás!). A tűznyíl CÉ-je +30, sebzése pedig k6.

A tűzvarázsló képes arra, hogy több Mp felhasználásával nagyobb erejű tűznyilat lőjön ki. Dupla Mp-ért dupla olyan erős (E=2), kétszeres sebzésü (2k6) nyilat használhat, és így tovább.

Tűzkard

Mana-pont: 4 (4-enként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslattal a tűzvarázsló lángokkal övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A tűz körülöleli a pengét - akár a Tűzaura az embert -, és a fegyver sebzésén túl égési sebeket okoz, valamint lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat, melyeket megérint.

A Tűzkardot a markolatánál bárki megfoghatja és forgathatja; a harc során éppúgy viselkedik, akár egy hétköznapi fegyver: támadni szükséges vele, s éppúgy használható védekezésre is - a Harcrendszer szabályai szerint. Sebzés csak sikeres támadás esetén éri az áldozatot: a kard eredeti sebzésén túl további k6 Sp. A túlütésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, mint ahogy a páncélok SFÉ-je is.

A kard KÉ-je, TÉ-je, VÉ-je a varázslat hatására nem változik; a sebzést a tűzvarázsló növelheti, ha növeli a varázslat erősségét (E). Ez természetesen további Mp-okba kerül (hasonló módon, mint a Tűznyílnál).

A lángok a penge körül 5 körig vannak jelen, aztán nyomtalanul eltűnnek, miáltal a kard visszaalakul a korábbi közönséges fegyverré.

Tűzkitörés

Mana-pont: 4 (4-enként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 3 szegmens

A tűzvarázsló a zónáján belül eső területen meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely robbanás epicentrumaként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyi körzetén belül tartózkodnak, k6 sebet fog okozni. Ha a tűzvarázsló a tűzkitörést - több Mp felhasználásával - nagyobb erősséggel csinálja, akkor ez a sebzés növekszik (hasonlóan a tűznyíl varázslathoz). Ilyenkor már a távolabb állók is részesülnek a hatásából - minnél távolabb tartózkodnak, annál kevésbé. A sebzés az epicentrumtól távolodva lépésenként k6-tal csökken - a maximumhoz képest.

Tűzszőnyeg

Mana-pont: 10 (10-enként növelhető)
Erősség: 5 (5-önként növekszik)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslattal a tűzvarázsló egy 5 lépés sugarú körben fél láb magas tűzszőnyeget hoz létre. Ezt úgy a legegyszerűbb elképzelni, mint egy hosszú szárú fűvel benőtt területet - csakhogy a fűszálak itt lobogó lángnyelvek. Mindazok, akik ebbe belekerülnek vagy belelépnek, körönként k6 sebet szenvednek. Nagyobb testű állatok vagy fekvő emberek ennek dupláját, 2k6-nyit. Minden éghető anyag, melyet a szőnyeg lángnyelvei érnek, tüzet fog.

A tűzvarázsló képes növelni a tűzszőnyeg erejét (E) és sebzését, ha több Mp-ot áldoz rá. 20 Mp-ért 10 E erősséget és 2k6 sebzést, 30 Mp-ért 15 E erősséget és 3k6 sebzést, 40 Mp-ért 20 E-t és 4k6 Sp-t kap; és így tovább.

A Tűzszőnyeg 3 körig lobog, aztán eltűnik. Ez nem jelenti azt, hogy amennyiben a területen akadt éghető anyag, ami a tüzet táplálja - immár természetes tűzként ne loboghatna továbbra is.

Tűzfal

Mana-pont: 10 (10-enként növelhető)
Erősség: 5 (5-önként növekszik)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 3 szegmens

E varázslattal a tűzvarázsló a zónáján belül létrehozhat egy fél láb vastag, 5 lépés sugarú, félkör alakú, függőleges Tűzfalat - ami valójában egy félbevágott, függőleges Tűzszőnyeg. Alsó vonala követi a terep egyenetlenségeit.

A Tűzfal lángra lobbant minden éghető anyagot, ami belekerül, és 2k6 sebet okoz azoknak, akik rajta keresztülhatolni kívánnak. (Azért 2k6-ot, mert nagyobb felületen éri a tűz az áldozatok testét, éppúgy, mintha a Tűzszőnyegbe feküdnének.)

Ha a tűzvarázsló - több Mp belefektetésével - fokozza a Tűzfal erősségét, annak sebzése is növekszik - hasonlóan a Tűzszőnyegnél leírtakhoz.

A Tűzfal 6 körig áll, azután eltűnik, ám ha akadt éghető anyag az érintett területen, az továbbra is lángolni fog.

Tűzaura

Mana-pont: 4 (4-enként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat befejeztekor a tűzvarázslót - vagy azt a kizárólag egyetlen egy, zónáján belül tartózkodó személyt, akit meghatároz - Tűzaura veszi körül. Ez úgy hat, mint valami lángokból álló vértezet: beborítja, védelmezi az illetőt. Testétől mintegy tíz centiméteres távolságra lobog, védettjét a mozgásban és a látásban egyáltalán nem akadályozza, és nem is sebzi; mi több, a ruháit, tárgyait sem lobbantja lángra; befelé semmilyen hőhatást nem fejt ki. Ellenben azoknak, akik az aura védettjét megérinteni, puszta kézzel megütni szándékoznak - vagyis az aurán átnyúlni kívánnak - égési sebet okoz, valamint a kívülről behatoló éghető anyagokat lángra lobbantja. Ez a sebzés minden benyúlási kísérlet esetén k6. Lehet súlyosabb is, de ehhez a tűzvarázslónak - több Mp feláldozásával - fokoznia kell a varázslat erősségét (E) (a Tűznyílnál leírtakhoz hasonlóan).

A Tűzaura 2 körig véd, azután eloszlik.

A varázslat védelmet nyújt az őselemi víz alapú varázsló mágiák ellen (lásd a varázslók mágiarendszerénél az Elemi Mágia fejezetét!).

SZABAD ELEMI FORMÁK

Most - az Elemi Mágia kínálta besorolást követve - az úgynevezett Szabad Elemi Formák következnek - természetesen az Őstűzre vonatkoztatva.

Tűzgolyó

Mana-pont: 6 (6 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat elkészültekor 1 láb átmérőjű tűzgolyó jön létre a tűzvarázsló zónáján belül eső, tetszés szerinti ponton. A tűzvarázsló a zónáján belül az időtartam lejártáig tetszés szerint mozgathatja a golyót, mely körönként 20 lépésnyi távolságot képes megtenni. Belsejében iszonyú forróság uralkodik - akit megérint, k6 sebet kap. Ha az áldozatok félreugrani igyekszenek a tűzgolyó útjából, sikeres gyorsaságpróbát kell tenniük, hogy elkerülhessék.

Természetesen további Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele a sebzése (Sp) is fokozható.

Tűzeső

Mana-pont: 8 (8 Mp-onként növelhető)
Erősség: *1 (növelhető)*
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A tűzvarázsló ujjaiból legyező alakban (max: 60 fokos szögben) tűzsugarak törnek elő. Ezek 10 láb távolságra jutnak el, és mindenkinek, akit érnek, k6 sebet okoznak, az éghető anyagokat pedig lángra lobbantják. Ha csak a tűzvarázsló nem kívánja hamarabb beszüntetni a Lángszórást, az hét körig tart.

Természetesen mind az erősség (E), mind a sebzés (Sp) növelhető; ellenben a távolság és a csóva szélessége nem.

Tűzhenger

Mana-pont: 5 (5 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: lásd a leírást
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül - bárhol - egy 3 láb hosszú, 1 láb magas tűzhenger keletkezik, s gurulni kezd. Haladásának iránya nem befolyásolható, az kizárólag a domborzati viszonyoktól függ. A henger 6 kör múltán magától eltűnik, de amerre elhaladt, az éghető anyagok lángra kapnak - így a tűz könnyen elharapózhat. Akit a tűzhenger elér, az k6 Sp égési sebet szenved el, és tetszés szerint erő- vagy ügyességpróbára jogosult. Ha ezt elvéti, a henger legázolja és áthalad felette - ami újabb, ezúttal dupla (2k6 Sp) sebzést jelent.

A varázslat erőssége (E) és sebzése (Sp) további Mp-ok feláldozásával növelhető.

Tűzzápor

Mana-pont: 5 (5 Mp-onként növelhető)
Erősség: 5 (5-önként növekszik)
Sebzés: k6 (növelhető)
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül a levegőben (max 20 láb magasan) lángfellegek jelennek meg, melyekből 3 körön keresztül tűzzápor hull a földre. Az érintett terület 5 lépés sugarú kör. Mindenki, aki ezen belül tartózkodik, körönként k6 Sp sebpontot veszít - a vértek SFÉ tényezője azonban ilyenkor is érvényesül.

Természetesen ha a tűzvarázsló több Mp-ot áldoz, az eső is hevesebb lesz: nagyobb erősséggel *(E) bír* és a sebzése is növekszik. 20 Mp-ért 10 E, 2k6 Sp; 30-ért 15 E és 3k6 Sp; és így tovább.

Tűzgyűrű

Mana-pont: 6 (6 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: k6 (növelhető)

Időtartam: 10 kör
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslat létrejöttekor 3 láb átmérőjű tűzgyűrű keletkezik a tűzvarázsló körül, melynek lángnyelvei maximum húsz centiméter magasak. Mikor bárki vagy bármi áthatolni kíván a gyűrűn, a tűz felcsap és lángba borítja a behatolót. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, az élőlények k6 sebet szenvednek el. A gyűrű jelentette fenyegetés az időtartam végéig fennáll.

Természetesen a tűzvarázsló további Mp-ok feláldozásával növelheti a varázslat erősségét (E), így a felcsapó lángnyelvek égető hatását is fokozhatja. 12 Mp-ért 2k6, 18-ért 3k6 Sp égesi seb okozható; és így tovább.

Tűzhullám

Mana-pont: 8 (8 Mp-onként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: lásd a leírásban!
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 6 szegmens

A varázslat létrejöttekor gyűrű alakban egyre erősebb lánghullámok indulnak útnak a középpontban álló tűzvarázsló felől, egészen zónájának határáig (20 láb). A hullámok 1 kör alatt megteszik ezt a távolságot, és minden útjukba eső éghető anyagot lángra lobbantanak. Minden körben egy-egy új hullám születik, az első k6 Sp sebet okoz azoknak akiket elér, a második 2k6-ot, a harmadik 3k6-ot, és így tovább, az időtartam végeztéig.

Ha a tűzvarázsló további Mp-ok felhasználásával növeli a varázslat erősségét, az első hullám sebzése növekszik 2, 3, 4 vagy akárhány k6-ra, míg az ezt követőek mindig újabb és újabb 1k6 Sp-vel lesznek fájdalmasabbak.



KÖZÖNSÉGES TÜZEK BEFOLYÁSOLÁSA

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

Kategória	Sebzés	Fényerősség	E
Gyertya	1 Sp	2 láb	0
Fáklya	k6 Sp	5 láb	1
Kandallótűz	2k6 Sp	8 láb	2
Tábortűz	3k6 Sp	12 láb	3
Jelzőtűz	4k6 Sp	16 láb	4
Máglya	5k6 Sp	20 láb	5

A táblázatban a csoportosítása egyértelmű, ugyanígy a sebzés is. A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel - ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetőek. A tűz nagyságának - azaz kategóriájának, erősségének - meghatározása minden esetben a KM joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyob és legforróbb természetes tüzek - amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lelhetőek fel - erőssége 15E.

A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ - csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

Tűzválasztás

Mana-pont: 4/E
Erősség: 15
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a *tűz fény és hő* hatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tíz lépés sugarú körben tetszőleges helyen fejt-

heti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a tűzvarázslónak Célzó dobást kell dobnia, + 30-cal. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás - amely komoly meglepetés lehet - módosítója további +30. Az áldozaton persze meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlhatnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 3 kör, ez további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, ezzel nagy csarnokokat, termeket deríthet fel.

Fekete tűz

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénnyé alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fénye elenyészik, a lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felfelé kerekítve), például egy tábortűz lángjának sebzése nem 3k6 Sp, hanem 5k6 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető, E-nként 1 Mana-pont felhasználásával az időtartam 3 körrel nő.

Hideg tűz

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat tökéletes ellentéte a *Fekete tűznek*, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejti ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábortűz fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorzandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénnyé alakítják, egy 60 lépés sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó, meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghoszszabbítható további Mana-pontok ráfordításával, E-nként 1 Mana-pontért további 4 körrel nő az időtartam.

Tűzébresztés/tűzlohasztás

Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 12
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet - legalábbis rövid időre - tábortüzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négynél 16. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvészek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása - bármelyik hasonló varázslattal - minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének - azaz az árnyékoknak - a megváltozása kívülállók számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló zónája, az időtartam további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg.

Tűzcsapás

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz - amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is - egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az áldo-

zat nem állhat 5 lépésnél messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre. A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás TÉ-je a tűzvarázsló fegyver nélküli TÉ-je, +40-es módosítóval növelve. A támadás után minden visszatér eredeti állapotába.

Tűzobbanás

Mana-pont: 22
Erősség: 12
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat leginkább erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fénnyel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába. A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól tíz lépésre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, 25%-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak 2k10 körre veszítik el látásukat. A tíz lépésnél messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 10%, az időleges vakság ideje pedig k10 kör lesz. A varázslat 10 lépésnyi hatás-elválasztó sugara további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 4 Mana-pontért további 1 lépéssel nő a súlyosabb hatás hatósugara - de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 láb lehet.

Füstmarás

Mana-pont: 2/E
Erősség: 12
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 1perc/TSZ
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására a tűz fénye és hőjének nagy része maró füstté változik. Végrehajtása után a tűzvarázsló Zónájában a kiválasztott tűz lelohad, szinte csak parázslik, sebzése is minimális lesz (Pl: 1Sp esetén 0 Sp, k6 Sp esetén 1Sp, 2k6 Sp esetén 2 Sp, stb.). Fényt nem ad, de fényerősségének határáig sűrű szürkésfekete füstöt ereszt. A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is rontja. A benne tartózkodók kötelesek a 4. szintűnek számító füst ellen Egészségpróbát dobni, s vétés esetén Rosszullét fogja el őket. Ha a képességpróbát sikeresen megdobták, úgy csak az Émelygés szabályai vonatkoznak rájuk. Ezen kívül a füstben képtelenség célzó és dobófegyvert használni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívülről érkező célzó és dobófegyverek támadó dobása 50-nel csökken, mivel a benne tartózkodók alig láthatók. A füstben a közelharc is módosul, minden támadás TÉ-je 25- tel csökken - a fentieken túl. A füst a tűzvarázslóra is hat, és a közelharcra vonatkozó levonások is sújtják.

Akik kikerülnek a füstből, még k6 percig nyögik a füst szervezetre gyakorolt hatását. A füst az időtartam lejárta előtt csak mágiával oszlatható el, utána a légmozgás játékszerévé válik. A varázslat időtartama alatt a füstöt eresztő tűzre semmilyen más közönséges tüzet befolyásoló varázslat nem alkalmazható.

Az időtartam 2 Mana-pontért a duplájára növelhető.

Távoli tűz

Mana-pont: 1
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: 1perc/TSZ
Varázslás ideje: 3 kör

A varázslat a közönséges tüzek felhasználásának egyik legősibb formája. Lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló a tűz segítségével képeket közöljön bárkivel, akit személyesen ismer. A képek elmosódottak és aligha sokszínűek; a lángnyelvek között derengnek fel, mintha azok rajzolnák ki őket. Annyit már megállapítottak róla a mágiatudorok, hogy a tüzek manafókuszáló erejét és szimpatikus viszonyát használja ki.

A kapcsolat egyoldalú, hacsak a „beszélgetőtárs" nem járatos szintén a tűzmágiában, hogy a maga erejéből képes legyen „felelni". Az üzenetet fogadó személynek és a tűzvarázslónak is a varázslat teljes időtartama alatt egy legalább 1E erejű közönséges tűz közelében kell tartózkodnia. A tűzvarázsló a varázslat teljes ideje alatt a transzhoz hasonló állapotban marad, míg az üzeneteket fogadó jóformán bármit cselekedhet. Arra azonban mindkettejüknek vigyáznia kell, hogy ne lépjenek ki a tűz fényerősségének sugarán kívülre, mert akkor a kapcsolat megszakad. Ha a tűzvarázsló a varázslat végrehajtása után kutató tudatával nem "találja" a keresett személyt, az bizonyára nem tartózkodik tűz közelében. Ekkor a Mana-pontok elvesznek és, természetesen, a kapcsolat sem jön létre.

A varázslat hatótávolsága végtelen. Mágiaellenállás nem dobható ellene, mivel mentális kapcsolat nem épül ki. Minden további 1 Mp ráfordításával az időtartam megkétszerezhető, megháromszorozható és így tovább.

Sogron szent tüze

Mana-pont: 6/E
Erősség:15
Sebzés: -
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: 1 kör

Ezen varázslat segítségével a tűzvarázsló a közönséges tüzek hatásait képes véglegessé tenni. Egyetlen hátránya, hogy mágikus úton már befolyásolt tüzekre hatástalan, s az ily módon megváltoztatott természetes tüzek sem lehetnek ismételten alanyai bármiféle újabb varázslatnak.

Ily módon a fáklyák, lámpások örökké égnek, kandallók folyamatosan évekig ontják a meleget.

A TŰZMÁGIA MAGASISKOLÁJA

A most következő varázslatok már a tűzvarázslás magasiskoláját jelentik - ami abból mérhető le a legszembetűnőbben, hogy még egy tanult mozaikmágus is értetlenül állna előttük, képtelenül arra, hogy utánozza őket, mi több, hogy meghatározza, mi módon épülnek fel.

Pusztító tűz

Mana-pont: az eredeti varázslat + 3 Mp/E
Erősség: az alappal egyenlő
Sebzés: lásd a leírásban
Időtartam: 6 kör
Varázslás ideje: az eredeti varázslat + 3 szegmens

A varázslat hatékonyabbá, gyilkosabbá teszi mindazokat a varázslatokat, amelyek valamilyen módon sebzést okozhatnak bárkinek is. Hatására a tűz biztosabban emészti fel a gyúlékony anyagokat, a tűzvarázsló biztosabbá tudja tenni a pusztítást. Az ily módon megtámogatott tűzvarázslatok sebzése esetén a k6-tal kidobott sebzések nem lehetnek 3-nál kisebbek. Ha a karakter vagy a KM a hatékonyabbá tett varázslat sebzésekor az adott kockával 1-et vagy 2-t dob, az ebben az esetben automatikusan 3-at jelent.

Perzselő tekintet

Mana-pont: 12
Erősség: 5
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló az időtartam lejártáig képes arra, hogy tekintetével megperzselje azokat a zónáján belül eső tárgyakat, amelyekre pillant. Ez az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőeket pedig megperzseli, fémek felolvasztására nem alkalmas. A gyújtópontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 C fok, amely az élőlényeknek k6 Sp sebet okoz körönként.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme halvány vörös fénnyel parázslik.

Izzó tekintet

Mana-pont: 32
Erősség: 12
Sebzés: 3k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje:

A varázslat hatása sokban hasonlít a *Perzselő tekintet* nevű varázslathoz, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 500 C fok, ami már a fémek egy részét is megolvasztja, az acél pedig felizzik. Az élőlények 3k6 Sp sebet vesztenek körönként.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme erős vörös fénnyel izzik.

Hamvasztó tekintet

Mana-pont: 44
Erősség: 20
Sebzés: 5k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatása sokban hasonlít a *Perzselő tekintet* nevű varázslathoz, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 2000 C fok, amin már a fémek megolvadnak. Az élőlények 5 k6 Sp sebet vesztenek körönként.

A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme erős vörös fénnyel világít, és látható fénypászmát vet.

A Sárkányfiók lehelete

Mana-pont: 34
Erősség: 15
Sebzés: 6k6
Időtartam: 5 perc
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat segítségével a tűzvarázsló az időtartam alatt három alkalommal lángot képes fújni a szájából, akárcsak az erről nevezetes sárkányok. Jelen varázslat esetében ez a lángsugár meglehetősen keskeny (10 láb hosszú, kiszélesedő végén 3 láb átmérőjű kúp) és gyenge; élőlényeknek 6k6 Sp sebet okoz.

A Sárkány lehelete

Mana-pont: 42
Erősség: 19
Sebzés: 10k6
Időtartam: 5 perc
Varázslás ideje: 7 szegmens

A varázslat hasonló a *Sárkányfiók lehelete* nevűhöz, ám itt a lángsugár már jóval szélesebb és forróbb (20 láb hosszú, kiszélesedő végén 5 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 10k6 sebet okoz.

A Sárkánykirály lehelete

Mana-pont: 55
Erősség: 35
Sebzés: 15k6
Időtartam: 5 perc
Varázslás ideje: 9 szegmens

A varázslat hasonló a *Sárkány lehelete* nevűhöz, ám a lángsugár ezúttal még annál szélesebb és perzselőbb (30 láb hosszú, kiszélesedő végén 7 láb átmérőjű kúp). Ez megmutatkozik abban is, hogy élőlényeknek 15k6 sebet okoz.

Tüzijáték

Mana-pont: 5
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: 10 perc (60 kör)
Varázslás ideje: 6 kör (1 perc)

A tűzvarázsló a varázslat hatóideje alatt szabályos, nagyvonalú tüzijátékot képes produkálni az égen. Ennek a látványosságon túl persze semmiféle gyakorlati haszna nincs, hacsak az nem, hogy a primitív lényeket elijesztheti a környékről.

Tűzcsapda

Mana-pont: 13
Erősség: 2
Sebzés: 2k6
Időtartam: 3 óra
Varázslás ideje: 1 kör

A varázslat valójában egy láthatatlan pentagramma, ami a varázslás befejeztével egy pillanatra felragyog a földön, majd kihuny, és várakozási állapotba kerül. Ez az állapot az időtartammal egyenlő ideig áll fenn. Ha ez idő alatt bárki a pentagramma területére téved (3 láb átmérőjű kör), áldozatául esik a felcsapó lángoknak, melyektől ruhája, felszerelése lángra kap, ő maga pedig 2k6 sebet szenved el körönként. A Tűzcsapdát a tűzvarázsló zónáján belül bárhol létrehozhatja.



Fémizzítás

Mana-pont: 12
Erősség: 3
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 4 szegmens

A tűzvarázsló bármely, a zónáján belül eső fémtárgyat megjelölhet a varázslat célpontjául (de egyszerre csak egyet), mely ettől kezdve rohamos sebességgel forrósodni kezd. Az első körben még csak éget, a másodikban sötétvörösen, a harmadikban sárgán, a negyedikben fehéren izzik, az ötödikben megolvad, a hatodikban pedig már képlékennyé válik. Ha az érintett tárgyat valaki a testén viseli, akkor minden körben annyi k6 Sp-t veszít, ahányadik az adott kör a fentebb ismertetett fokozatok sorában.

Abban az esetben, ha a tárgy kikerül a tűzvarázsló zónájából, vagy az időtartam lejár, körönként egy fokozatot hűl - és ennek megfelelően továbbra is sebez. Természetesen ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem elölről, hanem az éppen aktuális fokozattól folytatódik.

A varázslat mágikus vagy mágiával átitatott fémekre nincs hatással.

Lávafolyam

Mana-pont: 45
Erősség: 100 felett
Sebzés: halál
Időtartam: 10 perc
Varázslás ideje: 6 kör (1 perc)

Igazában csak lejtős terepen alkalmazható varázslat. A tűzvarázsló zónájának teljes szélességében (40 láb) a föld meghasad, és izzó láva tör elő. A lejtő ahhoz szükséges, hogy az olvadék tovább is folyjon. Az áramlás sebessége a lejtő meredekségétől függően percenként 1-4 láb lehet. A láva haladási irányát a tűzvarázsló nem határozhatja meg, az kizárólag a domborzattól függ. Mindazok, akik belekerülnek, nyomban életüket vesztik.

Tűzvihar

Mana-pont: 95
Erősség: 22
Sebzés: 8k6
Időtartam: 15 perc (90 kör)
Varázslás ideje: 10 perc (60 kör)

A varázslat létrejöttekor k10 kör alatt soha nem látott, világító lángfellegek gyűlnek össze az égen. Ezután tűzeső hullik belőlük a földre, amely 1 km átmérőjű, kör alakú területet érint. Mindazon éghető anyagok, melyek e területen belül találhatók, rövid idő alatt meggyulladnak és elhamvadnak, sőt, az első perc múltán a talaj is megolvad. Mindazok, akik az érintett területen belül tartózkodnak, körönként 8k6 Sp sebet szenvednek el.

A lángfellegeket a tűzvarázsló megközelítőleg 50 mérföld/órás sebességgel képes mozgatni, ami körönként 140 lábat jelent, szegmensekként pedig 14-et. Tájékoztatásul közöljük, hogy egy fürgének számító, vágtató ló végsebessége 60 mérföld/óra körül mozog.

Hatalomaura

Mana-pont: 9
Erősség: 1
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat szinte mindenben megegyezik a *Tűzaura* varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 5-10 centiméterre öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura test-

től való távolsága 5-től 150 centiméterig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél lábnyi maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülre kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként k6 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető meg további Mp-k ráfordításával sem.

Tűzpenge

Mana-pont: 12
Erősség: 1
Időtartam: 4 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A közepes és magas Tapasztalati Szintű tűzvarázslók egyik leglátványosabb és a legkevesebb szükségtelen pusztítással járó varázslata. Ez utóbbi szempont nem tűnhet túlságosan fontosnak egy nyílt mezőn dúló csatában, de értékes vagy könynyen lángra lobbanó holmik között bizony nem árt az óvatosság. A varázslat - szemben sok más tűzmágiával - csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira. A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 4 körön át marad meg, majd semmivé enyészik. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcos forgatná. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével, a fegyver módosító nélkül. A támadás bárki ellen eszközölhető, aki a tűzvarázsló zónájában tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. Ezért a megtámadott nem teljes VÉ-jével, hanem csupán annak fegyver nélküli részével térhet ki a tűzből született fegyver elől. A penge sebzése E-nként k6 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerre több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálhat újabb varázslatok létrehozatalára vagy más harci manőverre.

Kémtűz

Mana-pont: 6
Erősség: 1
Időtartam: 8 kör/szint
Varázslás ideje: 2 szegmens

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán k6 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeket és kutakat, gyanús kőfülkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 lépés sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb eloszlik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lángra lobbanthat. A varázslat időrtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.

Szolga hívása

Mana-pont: 24
Erősség: 25
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 4 kör/TSZ
Varázslás ideje: 3 kör

A mágia hatására a tűz megelevenedni látszik, s felölti egy elementál Szolga alakját. A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló Zónáján belül lobogjon egy legkevesebb 5 E erősségű tűz.Valójában a már égő tűzön át a varázsló kaput nyit a Tűz Elemi Síkjára, ahonnan az elementál lény lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. Engedelmeskedik a tűzvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat is képtelen követni. Szintenként 4 körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon, de a varázsló Zónáját közben sem hagyhatja el. Az időtartam lejártával nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a Bestiáriumban olvashatóak.

Harcos hívása

Mana-pont: 40
Erősség: 25
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 6 kör/TSZ
Varázslás ideje: 3 kör

A *Szolga hívása* varázslathoz hasonlóan kapu nyílik a Tűz Elemi Síkjára, de az ott leírtaknál erősebb elementál - egy Harcos - lép át az Elsődleges Anyagi Síkra. A tűzvarázsló Zónáján belül ez esetben egy legalább 8 E erősségű tűznek (tűzvésznek) kell tombolnia. A Harcos elementál engedelmeskedik a varázsló minden egyszerűbb parancsának, majd az időtartam lejártával eltűnik. Tulajdonságai szintén a Bestiáriumban olvashatóak.

Lángkitörés

Mana-pont: 17
Erősség: 10
Sebzés: Halál, lásd a leírást
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 5 szegmens
Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

Ez a formula egyike a tűzvarázslók rendhagyó varázslatainak. Végrehajtása után az áldozat köteles Asztrális és Mentális mágiaellenállást dobni - hogy személyes aurája ellenáll-e a varázslat romboló erejének. Ha mindkét ellenállását elvéti, sugarasan szétágazó tűznyelvek csapnak elő teste belsejéből. Minden testi és szellemi energiája a Lángkitörésben enyészik el.

A kitörés erősségéről a következő táblázat tudósít:

1 TSZ = 1E
2 Ép = 1E
3 Mp = 1E
4 Fp = 1E
5 Ψp = 1E

Ezt a varázslatot metamágusok nemzedékei tanulmányozták hosszú évszázadokon át, s végül arra a megállapításra jutottak, hogy a klasszikus mozaikelmélet szabályai szerint egyszerűen nem volna szabad léteznie. Megállapították róla, hogy a világegyetemben természetes állapotban jelenlévő mágikus energiákat használja a fizikai test szétfeszítésére. Az ily módon felszabadított nyers életerő csak mellékhatásként fejleszt óriási hő- és fényjelenséget. A varázslat erőssége 6 Mana-pontonként 1E- vel növelhető.

Belső tűz

Mana-pont:19
Erősség: TSZ
Sebzés: Lásd a leírást
Időtartam: 1 kör/TSZ
Varázslás ideje: 5 szegmens
Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat akár a boszorkánymesterek tudástárát is gazdagíthatná és közeli rokonságot mutat a tűzvarázslók Fémizzítás varázslatával. Testizzításnak vagy vérizzításnak is nevezhető. Nem tudni, mi okból, de az ordani rend csak néhány évszázada használja a varázslatot, ezelőttről egyetlen feljegyzés sem tesz róla említést.

A tűzvarázsló bármely személyre rábocsáthatja saját Zónáján belül. Ha az illető elvéti Egészségpróbáját, égető élményben részesül. Az Egészségpróbát az áldozat a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjének fele szerinti módosításokkal dobja (egy 8. szintű tűzvarázslónál az áldozat módosítók nélkül dob képességpróbát; míg egy 10. szintűnél már mínusz 1- gyel, és így tovább). Ha az áldozat elvéti Egészségpróbáját k3 kör múlva a varázslat elhatalmasodik rajta, s ennek látható jelei is megmutatkoznak. Az első körben elvörösödik, mintha magas láz gyötörné, szemmel láthatóan rosszul van, harcolni, varázsolni képtelen. A második kör végére a földre hanyatlik, vagy térdre esik és szó szoros értelmében tüzet (!) okád a földre. Lüktető fejfájásra és a testében - pontosabban az ereiben - fokozódó égető fájdalomra panaszkodik - ha jut rá ereje és ideje. Az égető kín őrjítően lüktet ereiben, a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjével egyező körig. Az első két körben körönként k6 Sp sebzést okoz, ami két körönként k6-tal nő.

Például: egy 7. szintű varázslónál a sebzés az első két körben körönként k6 Sp, majd a harmadik és negyedik körben körönként 2k6 Sp, az ötödik és hatodik körben körönként 3k6 Sp, és a hetedik körben 4k6 Sp. Az utolsó kör lejártával a kín és ekként a sebzés megszűnik, de az áldozatra még k6 percig a Rosszullét, majd újabb k6 percig az Émelygés szabályai vonatkoznak. Az Émelygés elmúltával az áldozat panaszmentes - ha él még.

A varázslat az erősség és az időtartam növelésére semmilyen formában nem ad módot.

Tűzszem

Mana-pont: 8
Erősség: 1
Sebzés: k6
Időtartam: 2 óra/TSZ
Varázslás ideje: 5 szegmens

Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelöljön egy pontot, ahol apró varázsjel keletkezik. Bal kezének hüvelykujját érinti a kiválasztott helyhez - annak lenyomataként keletkezik a varázsjel. A jel érzékel minden előtte tartózkodót, elhaladót, és ekkor - minden egyes alkalommal - tűznyilat lő ki. A Tűznyíl sebzése alaperősítéssel k6 Sp, de ez minden további 6 Mp után k6-tal nő. Alapesetben a Tűzszem 1 láb távolságig érzékel és hat, az távolabb tartózkodókra hatástalan - a tűznyíl nyomtalanul elenyészik. A távolság is növelhető, minden 6 Mp által 1 lépéssel. A tűznyíl a megnövekedett távolság ellenére sem lesz lassabb: ugyanakkor ér célba, mint alapesetben.

Például: 12 Mp-ért vagy egy 1 láb távolságra ható 2E erősségű és 2k6 Sp sebzésű Tűzszemet, vagy egy 2 láb távolságra ható 1E erejű, k6 Sp-t sebzőt lehet létrehozni.

Tűzkapu (térmágia)

Mana-pont: 18
Erősség: Lásd a leírást
Sebzés: -
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A térmágia sajátosan egyedi felhasználási módja. A tűzvarázsló és minden személyes aurájához tartozó felszerelési tárgy „teleportál", a különféle tüzek - mint manafókuszok - közti szimpatikus viszonyt kihasználva. *Mivel a tüzek* manafókuszáló tulajdonsága már önmagában rejtély a mágia bölcselői előtt, erre a varázslatra végképp nem várható tőlük el-

fogadható magyarázat - ez Ordan újabb meglepetése. Mindössze annyit sikerült felderíteni, hogy szoros rokonságban áll a szintén rejtélyes Szolga hívása és Harcos hívása varázslatokkal.

A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló Zónájában legalább 3E erősségű tűz lobogjon, kisebb erősségű tüzek képtelen továbbítani és fogadni a „teleportálót". A tüzek lehetnek közönséges vagy őselemi eredetűek - mind a továbbító, mind a fogadó oldalon.

Nem cáfol rá a mágia egyetemes törvényeire, hogy a tűzvarázsló csak olyan helyen tud megjelenni, ahol korábban már járt. Ha ott nem lobog legalább 3E erősségű tűz, a legközelebbi ilyen helyen anyagiasul. Kívánsága szerint megjelenhet a tűzben vagy bárhol, attól maximálisan a Zónájának megfelelő távolságban is. A varázslat hatótávolsága végtelen, ennek csak világlátottsága szabhat határt. A varázslat erőssége (E) - újabb rejtély! - megegyezik a fogadó tűz erősségével (E), azaz legkevesebb 3E-nek kell lennie. Tovább erősíteni 18 Mana-pontért 1E-vel lehet. A térmágiát hatástalanító védő-körbezáró varázskörök és -jelek ellenállnak a varázslatnak, ha erősítésük meghaladja azét.

A varázslat alapjául nem szolgálhatnak olyan tüzek és tűzhelyek - sem indulási, sem az érkezési oldalon -, melyek papi Áldás vagy Szertartás hatása alatt állnak, mint ahogy a szent tüzek sem. Ilyen esetekben a varázslat létre sem jön, így a Mana-pontok sem vesznek el.

Tűzeső

Mana-pont: 35
Erősség: TSZ/2
Sebzés: TSZ/2 + k6
Időtartam: 10 perc (60 kör)
Varázslás ideje: 4 perc (24 kör)

Az egyik leglátványosabb, legfélelmetesebb tűzvarázslat - ami az ordaniak fegyvertárát figyelembe véve önmagában szép eredmény. Létrehozásának ideje alatt a kívánt terület felett megközelítőleg 50 lépéssel vörösen izzó, sűrű lángfellegek gyülekeznek, melyekből a varázslat utolsó igéjének kiejtésekor kövér "tűzcseppek" hullanak, felperzselve mindent. Az érintett terület átmérője Tapasztalati Szintenként legtöbb 50 láb lehet, ennél kisebb Tűzesőt a varázsló bármikor teremthet, ha úgy kívánja. A pusztító felhő nem mozgatható, viszont a tűzvarázsló akár maga köré is idézheti, mivel az - furcsa módon - neki semmilyen formában (sebződés) nem árt neki. Ártalmatlanul lefolyik róla, akár a közönséges esővíz.

A Tűzeső sújtotta területen minden éghető anyag szinte azonnal meggyullad, s hamarost elhamvad. Élőlények a tűzvarázsló fele annyiszor k6 Sp égési sebet szenvednek el körönként, mint amennyi a tűzvarázsló Tapasztalati Szintje. Például: 6. szinten 3k6 Sp-t, 7. és 8. szinten 4k6 Sp-t, 9. és 10. szinten 5k6 Sp-t, stb.

Átformázás

Mana-pont: 4
Erősség: 4 Mp/E
Sebzés: -
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: 3 szegmens

A tűzvarázsló e varázslat által képessé lesz más varázshasználók által idézett Őstüzet átformáljon a saját igényeinek megfelelő formába. A formázás tekintetében csak a Hat Iskolaformát használhatja, míg az átalakítandó tűz formája tetszőleges. Azok az Őstüzek, melyeket egy tűzvarázsló akarata irányít (lásd a tűzlényeknél, de ilyen a tűzgolyó és a tűzpenge is) nem reagálnak az átformázásra. A felhasznált mana elvész.

Ezzel a varázslattal elképzelhető az a jelenet is, hogy a tűzvarázsló ellen harcoló ellenfélt körülvevő aura tűzkitöréssé alakul. Az erősségnek legalább annyinak kell lenni, mint az átformázni kívánt tűz erőssége. A személyes aura nem véd ellene, mert a tűzvarázsló misztikus tűzzel való kapcsolata miatt (melyet a varázslat által használ ki) olyan lesz, mintha az Őstűz a saját személyes aurájának lenne a része és nem az áldozaté.

Tűzrablás

Mana-pont: 2
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: Egyszeri
Varázslás ideje: lásd leírás

A varázslat képessé teszi használóját arra, hogy varázslatát megformálva kevesebb manát használjon fel. A zónán belül égő összes Őstűz E-jét felhasználhatja varázslatához, amik annak erősségét fogják ezentúl növelni. A tűzvarázslónak legalább 1 E erősségű varázslatot kell létrehoznia, és ahhoz hozzáfűznie annyi E Tűzrablást, amennyit szükségesnek lát. Minden E tűzrablás a zónán belül lobogó Őstüzek E-jéből kiolt 1 E-t. A tűz ezután a tűzvarázsló varázslatát erősíti. Ha több E Tűzrablást varázsolt, mint amennyi E Őstűz a zónán belül jelen van, akkor a manapontok elvesznek.

A tűzvarázsló ezt a varázslatot csak a Hat Iskolaformával és a Szabálytalan Elemi Formákkal kapcsolatban alkalmazhatja.

Tűznyelés

Mana-pont: 3
Erősség: 4 Mp/E
Sebzés: k6
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1szegmens

A tűzvarázsló ezen varázslata egyesíti magában a támadást és a védekezést. A tűzvarázsló elnyelheti a rá ható tüzet, majd csóva formában visszafújhatja ellenfelére. Jellemző még, hogy a tűzvarázsló varázslás közben érzi, hogy szükség van-e még mágikus energia befektetésére, azaz hogy mekkora erősséggel kell varázsolnia a varázslatot. Még így is fenyegeti azonban az a veszély, hogy Mana-pontjai hamarabb fogynak el, minthogy az összes tűzet elnyelte volna, azaz a tűz erősítése még mindig nagyobb mint a varázslaté. Ebben az esetben a tűz csökkentett erősséggel hat. A tűzvarázslónak a varázslat után 1

teljes köre van, hogy az elnyelt tüzet kifújja, ellenkező esetben a tűz hatni fog az elnyelt erősségben, azonban, mivel a tűz a tűzvarázsló testében van, a tűz sebzése maximális (E-nként 6) lesz. Ebből is látszik, hogy a varázslat használata nem veszélytelen, ámde nem kis meglepetést okozhat a pusztító lángokat elnyelő és a támadóra visszalehelő tűzvarázsló. A visszafújásnál a varázslat teljesen megegyezik a Csóvába formázott Őstűz varázslói és *Tűzcsóva* nevű tűzvarázslói varázslatokkal. A visszafújás nem igényel Mp-ráfordítást.

Mivel a varázslat lényege az időzítés, a tűzvarázsló csak akkor alkalmazhatja sikeresen, ha öszpontosít a megfelelő időpontra. Ezt úgy teheti meg, hogy az adott harci kör elején bejelenti, hogy abban az esetben, ha tüzet használnak ellene, akkor Tűznyelést varázsol. Az adott körben mással nem foglalkozhat.És a varázslat Mana-pont igényét 1 E-re vonatkoztatva levonja. Ha a tűzzel való támadás bekövetkezik, akkor a várázslat létrejön,méghozzá a másodperc törtrésze alatt. Ha az elnyelendő tűz 1 E erősségű, akkor a varázslat nem igényel további Mana-pontokat, csak a további E-k után kell újabb Mana-pontokat áldozni a varázslatra. Ha ilyen támadás nincs, akkor a tűzvarázsló nem cselekszik semmit, és a Mana-pontok elvesznek.

Lángfestés

Mana-pont: lásd leírás
Erősség: 1
Sebzés: - (lásd még a leírást)
Időtartam: lásd leírás
Varázslás ideje: 5 szegmens (lásd még a leírást)

Misztikus varázslat, melynek segítségével a tűzvarázsló megváltoztathatja az Őstűz mágikus tulajdonságait. Olyan mágikus formula, amelyet önmagában soha nem alkalmaznak, hanem mindig valamilyen tűzvarázslathoz fűzik hozzá, vagy már létező tűzmágiát alakítanak át vele.

Az alábbi táblázat azt mutatja, hogy a tűzvarázsló által létrehozandó varázslat lángfestése mennyi Mp-ba kerül E-jének függvényében.

Szín	Hatás	Mp/E
Fehér	A tüzek E-jét magába olvasztja	6
Kék	Ősvíz ellen 2xE	2
Méregzöld	csak a célpontokra hat	4+2
Aranysárga	a tűzvarázslóra nem hat	3
Bíborvörös	fele sebzés, kétszeres időtartam	2
Fekete	csak a tűzvarázslóra hat	spec.

Az egyes színek bővebb magyarázatra szorulnak.

Vakító fehér fényben tündöklő tűz a zónában lévő összes természetes tüzet Őstűzzé alakítja és magába olvasztja, ezáltal saját E-jét növeli. Ugyanezt teszi az összes olyan Őstűzzel, mellyel fizikailag érintkezik. Ha két fehér láng találkozik, akkor a nagyobb E-jű olvasztja magába a kisebb E-jűt. Ekkor a kisebb E-jű eredeti formájában megszűnik létezni, E-je hozzáadódik az őt magába olvasztó fehér láng E-jéhez. Ha E-jük egyenlő, a hosszabb időtartamú olvasztja magába a rövidebb időtartamút. Ha időtartamban is egyenlőek, akkor egyik sem olvasztja magába a másikat. Ha fehér láng más festett lánggal találkozik, akkor a magába olvasztott tűz festése megszűnik, teljesen a fehér tűz részévé válik. Fontos megjegyezni, hogy nem elég a tűznek csak egy bizonyos részét megfesteni, hogy az "fesse át" a többi részt - a varázslatra vonatkozó összes E-t külön-külön kell megfesteni. Ez vonatkozik az összes színre - ha a tűzvarázsló nem veszi figyelembe e megszorítást, a tűz feketelánggá válik, és szörnyű bosszút vesz a vakmerőn. A fehér láng a természetes tüzeket korlátlanul olvaszthatja magába, Őstüzet pedig maximum eredeti E-jének háromszorosa erejéig. Az időtartam és formázás szempontjából mindig a fehér tűzé a mérvadó. A fehér lángok fényereje kétszerese a festetlen lángokénak.

A kéken lángoló tűz ellenállóbbá válik az őt egyébként kioltó Ősvíz ellen, E-je az ilyen hatások ellen kétszeresére növekszik.

A zölden lobogó tűz sajátsága, hogy csak a tűzvarázsló által megadott célpontokra (célpontra) vagy csoportra hat. Mások hiába tartózkodnak a területén, rájuk a tűzmágia nem fejti ki hatását. A tűz zöldre festéséhez 4 Mp/E kell, ha egy célpont ellen varázsolja, és további 2 Mp/E a további célpontokra célpontonként. Itt is csak az összes E-t lehet megfesteni, nem lehet 2E-t az egyik, 3E-t a másik célpontra hangolni, ilyen alkalmazásoknál a tűz színe automatikusan feketére vált. Fontos: attól, hogy valakit a tűzvarázsló célpontként határoz meg, még nem biztos, hogy el is találja. Ha azonban mást talál el, azokra a tűz hatástalan.

Az aranysárga lángok pusztító ereje sosem fordul az őket létrehozó tűzvarázsló ellen.

A bíborvörös tűz színe teljesen elsötétül, már-már feketébe hajlik. Hőfoka (ezáltal a Sebzése) és a fényereje fele az ugyanolyan Erősségű normál tűznek - időtartama azonban, mivel belsejében az izzás intenzitása jelentősen csökken, kétszerese az ugyanolyan erősségű varázslatnak. Értelemszerűen ezzel a színnel nem színezhető az olyan varázslatok által idézett tűz, amelyek időtartam nélküliek (pl. Tűznyíl, Tűzkitörés, stb).

A fekete láng (nem összetévesztendő a Bestiáriumban szereplő Feketelánggal) speciális eset. Akkor jön létre, ha a tűzvarázsló a varázslat átalakításakor hibázott, megzavarta a valóság szerkezetének finom egyensúlyát. Ekkor a tűz kitörésse alakul, s eredeti rendeltetésétől függetlenül csak benne, a kontárban tesz kárt.

A tűzvarázsló a Lángfestést csak azokra a varázslatokra alkalmazhatja, amelyek az Elemi Tűzmágia Iskolaformái vagy a Szabad Elemi Formák közé tartoznak, valamint a Tűzmágia Magasiskolájába tartozók közül a következőkre Villámszórás, A Sárkányfiók, a Sárkány és a Sárkánykirály lehelete, Tűzcsapda, Tűzalak, Tűzvihar, Hatalom aurája, Tűzpenge, Kémtűz, Tűzlények, Tűztánc.

A varázslás idejénél feltüntetett 5 szegmens mindig hozzáadandó az eredeti varázslat varázslási idejéhez.

A már létező varázslatok dupla adag Mana-pontért és dupla annyi varázslási idővel (1 kör), megfesthetők. Ha a varázslathoz kevesebb E-jű lángfestést alkalmaz, mint amekkora a tűz E-je, a tűz színe feketére vált. Ha az 1 kör koncentrálás alatt, amikor a lángokat festi, a tűzvarázsló Fp-t vagy

Ép-t veszít, a láng automatikusan feketévé válik, s teljes Erősségével a tűzvarázslót sebzi - célszerű ezért vagy a *Őstűz észlelése*, vagy a *Tűzelemzés* varázslatokat alkalmazni, már amennyiben erre idő és lehetőség adódik. Nem egy tűzvarázsló végzetét okozta már a hirtelenkedés...

Példák a varázslat használatára: A tűzvarázsló 3E Tűzkitörést varázsol, de a társait nem akarja megsebezni, hanem csak a két ellenséges személyt, akivel harcolnak. Ezért a varázslat Mp igényéhez hozzáfűzi minden egyes E után a Zöldláng Mp igényét, és így a varázslat a következőképpen fog kinézni:

Zöld lángú tűzkitörés

Mana-pont: 12+3x4+3x2=30
Erősség: 3
Sebzés: 3k6
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1+5=6 szegmens

A tűzkitörés ezáltal 3k6-ot sebez mindazokon, akiket a tűzvarázsló célpontként meghatároz (jelen esetben a két ellenfél), és a varázslat területén tartózkodnak (3 lépés sugarú gömb). A tűzvarázsló által célpontként meg nem határozott személy (pl.: kalandozótárs) állhat akár a kitörés epicentrumában is, rá a varázslat hatástalan.

A tűzvarázsló kerülhet olyan helyzetbe, hogy egy perzselő tűzfal állja útját. Tegyük fel, hogy zónáján belül tíz fáklya is ég. Ekkor varázsolhat magára egy olyan tűzaurát, mely magába olvaszthatja a tűzfalat. Először elvégez egy *Tűzelemzést* (lásd fent), és megtudja, hogy a fal E-je 9, és még 1 évig áll. Tehát teremt magára egy Őstűzből formázott, 3E erősségű aurát, melynek lángjait fehérré szinezi.

Fehér lángokból alkotott tűzaura

Mana-pont: 4x3+4x3=24
Erősség: 3, majd 13, végül 22
Sebzés: 3k6, majd 13k6, végül 22k6
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 3+5=8 szegmens

A varázslat hatására a tűzvarázsló testét fehér lángok ölelik körül 3 E erősségben. A fáklyák E-je egyenként 1. Ezek egy lobbanással kialszanak, és ugyanebben a szegmensben már az aura részeiként kezelendők. Ekkor az aura E-je az eredeti erősség E-je (3E) plusz a magába olvasztott tűz E-je (jelen esetben fáklyánként 1E, összesen 10E), azaz 13E. Elképzelhető, hogy a termet mindeddig csak a fáklyák világították be - most már csak a tűzfal és a varázsló aurája fog világítani.

Ha a varázsló hozzáér a tűzfahoz, az aura tüstént magába olvasztja a tűzfal 9E-jét, a tűzfal megszűnik, az aura erőssége 3+9+10=22E lesz, s így is marad az időtartam végéig. Ha az aura az időtartam lejárta előtt újabb őselemi tűzzel találkozik, azt már nem tudja magába olvasztani.

Ha a tűzvarázsló olyan ellenféllel kerül szembe, akit a tűz hatásai ellen vízaura véd, a tűznyílat teremtheti kék színű lángokból is.

Tűznyíl kék lángokból

Mana-pont: 6x4+6x2=36
Erősség: 6
Sebzés: 6k6
Időtartam: 2 kör
Varázslás ideje: 1+5=6 szegmens

A tűznyíl belecsapódik a 8E vízaurába, mely, ha közönséges lángként csapódna bele a tűz, kioltaná. Ebben az esetben azonban az E-je 2x-eséből kivonjuk az vízaura E-jét, 12-8=4. A tűz E-je 2 E lesz, ennek megfelelően sebzi a varázslat alanyát. Az aura megszűnik.

Nagyon fontos, hogy a KM szigorúan ügyeljen a varázslat használatakor: ha értelmetlenül próbálják felhasználni, a tűz mindenképp visszaüt. Fekete színű lángok tűzkitörése kellő eszköz a játékosok megfékezésére.

Többszínű lángfestés

Mana-pont: lásd a leírást
Erősség: 1
Sebzés: lásd leírás
Időtartam: lásd leírás
Varázslás ideje: 5 szegmens/szín

Egyszerre több színű láng hatása keveredhet egy varázslaton belül. A színek nem keverednek össze, hanem lángnyelvenként jól elkülöníthető a több szín közül valamelyik. Mindenképpen mindegyik szín Mp-igényét minden egyes E után számolni kell, minden szín tulajdonságaival rendelkezni fog a teremtett Őstűz. Amennyiben szinezett fehér tűz olvaszt magába bármilyen mást, akkor az újonnan létrejött tűz E-je a két tűz E-jeinek összege, tulajdonságai pedig a magába olvasztó tűz színeinek megfelelőek lesznek.

Amennyiben bármely színből kevesebb E lenne, mint a varázslat E-je, Fekete tűzkitörés alakul ki.

A varázslat minden egyébben megegyezik az egyszínű lángfestésnél írtakkal, kivéve a varázslat idejét, mely színenként 5 szegmens, tehát 3 szín esetén 15 szegmens. A *Lángfestés* varázslatnál írtak itt is szigorúan betartandók!

Perzselő érintés

Mana-pont: 9
Erősség: 5
Sebzés: k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

Mindenben megegyezik a *Perzselő tekintet* nevű varázslattal, a különbség annyi, hogy itt a tűzvarázsló bal kezének érintésével tudja megperzselni áldozatát. Ehhez sikeres Támadó dobást kell tennie. Kezét halvány vörös izzás veszi körül, érintése az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőket csak megperzseli. Az érintési pontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, k6 Sp okoz az élőlényeknek, a tárgyaknak ugyanennyi struktúrális veszteséget, amit anyaguk szerint csökkenteni vagy növelni kell. (lásd **Tárgyak ellenállása**)

Izzó érintés

Mana-pont: 20
Erősség: 12
Sebzés: 3k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

Hatása akár a *Perzselő érintésé,* ám itt a hőmérséklet az érintési pontban 500 fok, ami 3k6 Sp-t jelent. A varázslat közben a tűzvarázsló bal keze erős vörös fénnyel izzik. A fémek egy részét már megolvasztja, az acél felizzik. Az érintéshez sikeres Támadó dobás szükséges.

Hamvasztó érintés

Mana-pont: 32
Erősség: 20
Sebzés: 5k6
Időtartam: 6 kör (1 perc)
Varázslás ideje: 1 szegmens

Hasonló az *Izzó érintéshez,* de itt az érintési pontban a hőmérséklet 2000 fok, a fémek megolvadnak, az élőlények 5k6 veszteséget szenvednek el. Az érintés véghezviteléhez sikeres Támadó dobás szükséges. A tűzvarázsló keze vakító vörös fénnyel világít a varázslat ideje alatt.

TŰZLÉNYEK MEGIDÉZÉSE

Nem valódi idézésről van szó, csupán egy látványos tűzvarázslói praktikáról. A varázslatok különbözőek, néhány dologban azonban megegyeznek: a tűzvarázsló adott manapontért "megidézi" a lényt. A tüzet valóban meg kell idézni, majd a kívánt lénnyé formázni. A lény a varázsló zónájának tetszőlegesen meghatározott pontján materializálódik, és el sem hagyhatja azt - a tűzvarázsló csak itt képes összetartani, odakint azonnal megsemmisül. Ugyanez történik, ha a tűzvarázslót megzavarják a koncentrációban. Minden varázslat erősíthető - ez szükséges is, mivel a lényeket eredetileg 1 E Őstűz alkotja, mely 1 E Ősvízzel való találkozáskor kialszik. Egy E 6 Mp-ba kerül. A lények nagysága és ereje is növelhető az erősséggel.

A fantomok csak Ősvízzel és mágikus fegyverekkel sebezhetők, ám utóbbiak sebzése feleződik rajtuk. (Sebezhetők még fehér lángú tűzzel is - bővebben lásd alább) A fegyverrel való sebzés a lények anyagát nem károsítja, formájukat azonban megbontja. Ha egy lényt fegyverrel győznek le, az adott E-nek megfelelően tűzkitöréssé alakulva tér meg a Tűz Őselemi Síkjára.

A varázslat fenntartása folyamatos koncentrációt igényel: mivel a lények nem rendelkeznek saját tudattal, irányitani kell őket. Ha egy tűzvarázslót megzavarnak lényének irányításában (például Ép sebet kap), a lény formája megbomlik, tűzkitöréssé lesz, ami az adott E-nek mgefelelően sebez. Ha a harc közben a tűzvarázsló Fp sebet kep, Akaraterőpróbát tehet, sikerül-e a lényt a megfelelő formában tartania. Ha elvéti, a lény szétesik. A második sebzés alkalmával a tűzvarázsló -1-gyel tehet Akaraterőpróbát, a harmadik alkalommal a módosító már -2, és így tovább. A tűzlények, ha Ősvízzel semmisítik meg őket, természetesen nem változnak tűzkitöréssé, hanem az Ősvízzel együtt elenyésznek. Ugyanezt teszik, ha lejár a varázslat időtartama, mely a tűzvarázsló szintjétől függ. Ekkor a tűzlény minden, az időtartamot meghaladó új körben elveszt 1k6 Ép-t. A tűzvarázslónak óvatosan kell megsemmisítenie a lényt, különben az anyag kitörhet uralma alól. A tűzlény egészen addig képes harcolni, amíg Ép-I el nem fogynak. A tűzvarázsló az időtartam lejárta előtt bármikor tűzkitöréssé alakíthatja lényeit. Egy tűzvarázsló egyszerre csak egy tűzlényt irányíthat, ez is felemészti figyelmének mintegy 90% -át.

Minden tűzlényre jellemző, hogy az Őstűz, amivel fizikai kapcsolatba kerülnek, megszűnik eredeti formájában létezni: magukba olvasztják, hasonlóan a fehér színű lángokhoz (lásd *Lángfestés)* - így a tűzvarázsló, amennyiben lényének létét veszélyeztetve érzi, irányíthatja azt a zónában lévő Őstüzek felé, hogy érintkezzen velük, s új erőre kapjon. A tűzvarázsló nem képes a varázslat időtartama alatt varázsolni, így nem tudja lényét tűzvarázslatokkal erősíteni. A varázslat időtartama alatt a tűzvarázsló nem varázsolhat, harcolni is képtelen - koncentrálnia kell.

A tűzlények színes lángokból is megalkothatók, és képesek magukba olvasztani bármely színű lángot, minden E után életerőt nyerve. A tűz testük anyagával azonos színűvé válik - a fehér láng kivételt képez, ugyanis képes sebezni a lényt, s csökkenti Életerő Pontjait. Erre természetesen csak akkor képes, ha E-je nagyobb a lényénél.

Minden tűzlény immunis az Asztrál- és Mentálalapú varázslatokra, nemkülönben a mérgekre. A természetes anyagok mágiájára is immunisak: kiterjed rájuk a tűzvarázsló személyes aurájának védelme. Őslég, Ősföld és Elemi erő csak Fp veszteséget okozhat nekik, az őselemek E-nként k6-ot, az Elemi erő nagyságának függvényében.

Harc a lényekkel

A tűzfantomok más rendszerben sebződnek, mint a közönséges élőlények. Minden tűzlény rendelkezik Ép-vel és Fp-vel, ez azonban nem jelenti, hogy érzékelik is a fájdalmat. Fp-jük a tűzvarázsló mindenkori Akaraterejének háromszorosával egyenlő - ez az érték azt jelképezi, mennyire tartós a forma, melybe megidézték őket. Ha elfogynak az Fp-k, a fantom elveszti formáját, és tűzkitöréssé alakul.

A lények Ép-je egyenlő az E-jükkel - ebben jelentkezik, mennyi Őstűz alkotja a fantomot. Az E növekedhet őstüzzel való találkozáskor, illetve csökkenhet Ősvíz és fehér tűz által. Ép veszteség a tűzlényeknél nem okoz Fp veszteséget. A fegyverek csak Fp-t sebezhetnek rajtuk, túlütés esetén is. Ha túlütésre kerül sor, a fegyver kidobható maximális sebzése szerint sebez, hosszúkardnál pl. 10-et.

A tűzlények harci értékeinek meghatározásakor a tűzvarázsló (fegyver nélküli) alapértékeihez +10 járul, ehhez adandó a tűzvarázsló szintje és a lény Harcmódosítója.

A lények felettébb gyorsak, 100 lépést képesek egy körben megtenni - természetesen csak a zónán belül mozogva.

A lények, ha találnak, mindig annyi E-s Őstűznek megfelelően sebeznek, ami testüket alkotja. Ha túlütnek valakit, azon mintegy keresztülfolynak, s a teljes testfelületet érintő égési sérülést okoznak. Az így okozott sebzés duplázódik. A lények csapásaival szemben nem védenek nem-mágikus fegyverek és vértek, ezek VÉ-je és SFÉ-je nem érvényesül. A mágikus fegyverek és pajzsok VÉ-jét nem kell levonni, a mágikus vértek SFÉ-je azonban levonandó a sebzésből.



Tűzkígyó

Mana-pont: 16
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 6+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A tűz kígyóalakot vesz fel: leginkább egy nyolc láb hosszú kobrára emlékeztet. A levegőben kígyózva- repülve halad. Kétszer támad körönként, egyszer a fejével, másszor a farkával csapva le. Hosszúsága miatt egymástól igen távoli áldozatokat képes támadni.

Harcmódosítója 10, Erőssége 6 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Tűzpárduc

Mana-pont: 20
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 6+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat hatására lángnyelvekből álló fantom jelenik meg, mely leginkább feketepárducra emlékeztet. Körönként kétszer támad, mintha harapna - ha túlüti ellenfelét, egy ugrással átveti magát rajta, mellyel akár belső sérülést is okozhat.

Harcmódosítója 15, az E növelhető 6 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Tűzmadár

Mana-pont: 24
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 8+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

Főnixalak jelenik meg magasan a tűzvarázsló feje felett. Onnan csap le a harcolókra, körönként egyszer, élvezve a *Harc magasabbról* és a *Roham* módosítókat. Harcmódosítója 15.

Tűzféreg

Mana-pont: 30
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 15+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatalmas tűzféreg jelenik meg a tűzvarázsló akaratából. Csak egyszer támad körönként, de azt szinte lehetetlen védeni. Formája nem bonyolult, tovább fenntartható, mint a tűzmadár összett főnix alakzata. Harcmódosítója 20, minden körben méretét meghazudtoló gyorsasággal veti magát ellenfeleire. Támadása minden esetben rohamnak minősül, és egyszerre több ellenfelet is érinthet. Túlütés esetén tíz láb hosszú testének egészével áthalad az áldozaton, s ez kétszeres helyett háromszoros sebzést eredményez. (1 E anyagú féreg esetén 6k6-ot).

Tűzpolip

Mana-pont: 36
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 12+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A tűz nyolckarú polip alakját veszi fel, mely minden körben négy támadásra képes. Mind a négy a polip karjaival történik, melyek ostorként sújtanak az ellenfélre. Harcmódosító 25, ehhez járulnak még a *Harc magasabbról* előnyei, mivel a polip a harctér fölött lebeg, ahonnan az egész zóna területét elérheti.

Tűzsárkány

Mana-pont: 42
Erősség: 1
Sebzés: 2k6 (lásd még leírás)
Időtartam: 10+szint kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A megidézett tűz egy sárkány alakját veszi fel, mely 20 láb magasból lángot okád a varázsló ellenfeleire. A találathoz sikeres Támadódobást kell véghezvinnie - ha túlütés következik be, a sebzés kétszer dobható, az eredmény pedig összeadódik. A sárkány körönként egyszer támadhat, Harcmódosítója 40, melyhez hozzáadódik a *Harc magasabbról* összes bónusza is. A fantom, ha teheti, nem ereszkedik olyan mélyre, hogy eltalálhassák. Röpképtelen ellenfelei csak célzófegyvereket és mágiát használhatnak ellene.

Alapvető tűzmágia

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Lángteremtés	1	-	alapesetben nincs	6 kör	1 szegmens
Időzített lángteremtés	15	-	alapesetben nincs	6 kör	5 szegmens
Intő tűz	7	-	alapesetben nincs	6 kör	6 kör
Tűzteremtés	3	1	k6	6 kör	3 szegmens
Időzített tűzteremtés	22	1	k6	6 kör	12 kör
Tűztáncoltatás	8	1	k6	6 kör	1 szegmens
Őstűz észlelése	3	1	-	Egyszeri	1 szegmens
Tűz észlelése	4	1	-	Egyszeri	1 szegmens
Tűzelemzés	6	1	-	Egyszeri	1 szegmens
Tűz teleportálása	3	1	k6	Egyszeri	3 szegmens

Védőmágia

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Szalamandrabőr	10	TSZ	-	6 kör	5 szegmens
Tűztagadás	35	18	k6	6 kör	1 kör
Sárkánybőr	27	1	-	TSZ+10 perc	3 kör
Sárkánykirály bőre	60	18	-	TSZ+10 perc	6 kör

Iskolaformák

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Tűznyíl	4	1	k6	Egyszeri	2 szegmens
Tűzkard	4	1	k6	5 kör	2 szegmens
Tűzkitörés	4	1	k6	Egyszeri	3 szegmens
Tűzszőnyeg	10	5	k6	3 kör	4 szegmens
Tűzfal	10	5	k6	6 kör	3 szegmens
Tűzaura	4	1	k6	2 kör	3 szegmens

Szabad Elemi Formák

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Tűzgolyó	6	1	k6	3 kör	3 szegmens
Tűzeső	8	1	k6	5 kör	2 szegmens
Tűzhenger	5	1	lásd a leírást	6 kör	4 szegmens
Tűzzápor	5	5	k6	3 kör	5 szegmens
Tűzgyűrű	6	1	k6	10 kör	4 szegmens
Tűzhullám	8	1	lásd a leírás	5 kör	6 szegmens

Közönséges tüzek befolyásolása

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Tűzelválasztás	4/E	15	-	3 kör	1 szegmens
Fekete tűz	2/E	12	-	5 kör	2 szegmens
Hideg tűz	2/E	12	-	5 kör	2 szegmens
Tűzébresztés/Tűzlohasztás	lásd a leírást	12	-	2 kör	1 szegmens
Tűzcsapás	2/E	12	-	Egyszeri	1 szegmens
Tűzrobbanás	22	12	-	Egyszeri	1 szegmens
Füstmarás	2/E	12	lásd a leírást	1 perc/TSZ	1 szegmens
Távoli tűz	1	1	-	*1 perc/TSZ*	3 kör
Sogron szent tüze	6/E	15	-	Végleges	1 kör

A tűzmágia magasiskolája

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Pusztító tűz	lásd a leírást	lásd a leírást	lásd a leírást	6 kör	lásd a leírást
Perzselő tekintet	12	5	k6	6 kör	1 szegmens
Izzó tekintet	32	12	3k6	6 kör	1 szegmens
Hamvasztó tekintet	44	20	5k6	6 kör	1 szegmens
A Sárkányfiók lehelete	34	15	6k6	5 perc	3 szegmens
A Sárkány lehelete	42	19	10k6	5 perc	7 szegmens
A Sárkánykirály lehelete	55	35	15k6	5 perc	9 szegmens
Tüzijáték	5	1	-	10 perc	6 kör
Tűzcsapda	13	2	2k6	3 óra	1 kör
Fémizzítás	12	3	k6	6 kör	4 szegmens
Lávafolyam	45	100 felett	halál	10 perc	6 kör
Tűzvihar	95	22	8k6	15 perc	10 perc
Hatalomaura	9	1	2 kör	5 szegmens	
Tűzpenge	12	1	4 kör	3 szegmens	
Kémtűz	6	1	-	8 kör/TSZ	*2 szegmens*
Szolga hívása	24	25	lásd a leírást	4 kör/TSZ	3 kör
Harcos hívása	40	25	lásd a leírást	6 kör/TSZ	3 kör
Lángkitörés*	17	10	lásd a leírást	Egyszeri	5 szegmens
Belső tűz*	19	TSZ	lásd a leírást	1 kör/TSZ	5 szegmens
Tűzszem	8	1	k6	2 óra/TSZ	5 szegmens
Tűzkapu	18	lásd a leírást	-	Egyszeri	1 szegmens
Tűzeső	35	TSZ/2	TSZ/2+k6	10 perc	4 perc
Átformázás	4	lásd a leírást	Egyszeri	3 szegmens	
Tűzrablás	2	1	-	Egyszeri	lásd a leírást
Tűznyelés	3	lásd a leírást	Egyszeri	1 szegmens	
Lángfestés	lásd a leírást	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens
Zöld lángú tűzkitörés	30	3	3k6	Egyszeri	6 szegmens
Fehér lángokból alkotott tűzaura	24	lásd a leírást	lásd a leírást	2 kör	8 szegmens
Tűznyíl	36	6	6k6	2 kör	6 szegmens
Többszínű lángfestés	lásd a leírást	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens/szín
Perzselő érintés	9	5	k6	6 kör	1 szegmens
Izzó érintés	20	12	3k6	6 kör	1 szegmens
Hamvasztó érintés	32	20	5k6	6 kör	1 szegmens

Tűzlények megidézése

Varázslat neve	Mana-pont	Erősség	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
Tűzkígyó	16	1	2k6	lásd a leírást	5 szegmens
Tűzpárduc	20	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens
Tűzmadár	24	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens
Tűzféreg	30	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens
Tűzpolip	36	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens
Tűzsárány	42	1	lásd a leírást	lásd a leírást	5 szegmens

*A varázslat hatása ellen véd Mágiaellenállás (lásd a leírást).



Alidax Úrnője villámgyorsan emelte fel két kezét. Kiáltott volna - ám ekkor ismét felizzottak smaragdszín jelek.

- Nincs több hatalmad - dünnyögte Abdul al Sahred.

A boszorkány karjai lehanyatlottak, torkából artikulálatlan, nőhöz méltatlan hangok törtek elő.

- Nincs többé árnyékod sem!

- részlet Wayne Chapman *Észak lángjai* c. regényéből

MAGAS MÁGIA

- Világkép
- Anyagmágia
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Jelmágia
- Nekromancia
- Időmágia
- Térmágia
- Szimpatikus mágia
- Egyéb módszerek

Tisztelt Játékos! A M.A.G.U.S. legnehezebben érthető, legbonyolultabban megfogalmazott fejezetéhez érkeztél. Ha csak most ismerkedsz a játékkal, jobban teszed, ha jelen sorokat egyszerűen átugrod, és a következő fejezettől folytatod az olvasást. Ha nem fogadod meg a tanácsot, mert hajt a kíváncsiság, nosza rajta: olvass - de tedd egyenlőre a megértés igénye nélkül!

Sok érdekességről fogsz hallani és talán magával is ragad a Varázsló kaszt különlegessége, szépsége. Ám ne feledd: ez az általunk kidolgozott kasztok legnehezebbike. Csak tapasztalt játékosoknak - az igazi "vén rókáknak" - ajánlhatjuk tiszta szívvel. Ahhoz, hogy minden előnyét és hátrányát megismerd, s idővel a magad javára fordítsd, természetesen segítséget nyújtanak az alábbiak.

Ha már eldöntötted, hogy erre a rögös útra lépsz, először is szerezd meg a többi mágiahasználó kaszt kínálta tapasztalatokat. Indíts útnak Tűzvarázsló-, Boszorkánymester, netán Boszorkány karaktert! Hosszú időnek kell még eltelnie, mire tanulmányaid végére érsz. Bizony: valódi iskola ez, melynek elvégzése nélkül legfeljebb színlelheted, hogy varázslót játszol.

Ha már eljutottál odáig, hogy megalkottad első varázsló karakteredet, ne hidd, hogy könnyebb idők jönnek! A tanulás folytatódik. Tanulmányozd a leírt varázslat mozaikokat, a hozzájuk tartozó magyarázatot, de mindenekelőtt az elméleti hátteret. Olvasd el és használd a játékban az előre elkészített varázslatokat, igyekezz felfedezni és megérteni, miként állítottuk össze őket! Végezz rajtuk apró, majd gyökeres módosításokat, azután építsd fel első, teljesen saját varázslatodat! Legyen ez egyszerű, később egyre bonyolultabb; s mikor úgy érzed, mindent értesz, állítsd össze egyedi varázslat-arzenálodat!

A M.A.G.U.S. mágiahasználatának igazi magasiskolája azonban az, mikor már nem előre elkészített varázslatokat használsz, hanem ott helyben, a pillanatnyi kívánalmaknak megfelelően al-

kotod meg azokat. Ez óriási gyakorlatot, valamint a rendszer teljes ismeretét és megértését igénylő feladat - hisz gyorsan és habozás nélkül kell cselekedned, nem tarthatod fel játékostársaidat hosszas gondolkodással meg számolgatással - szégyen is lenne, ha KM-ed ezt megengedné!

A mágia összetett ismeret, egyesek *Titkos Tudománynak* is nevezik. Mielőtt beszélnénk róla, szót kell ejtenünk néhány, hozzá szorosan kapcsolódó dologról is. Ilyen a varázslók világképe, a Lélek és a Test viszonya.

A M.A.G.U.S. mágiarendszere az úgynevezett *mozaikelvre* épül. Ez annyit tesz, hogy minden varázslat összeállítható: meghatározható hogy mi, mikor, meddig, milyen erővel történjen. Ez megszámlálhatatlanul sok variációt tesz lehetővé: megannyi kész és működőképes varázslatot.

A VILÁGKÉP

A **Mindenséget** Külső és Belső Síkokra oszthatjuk. A Külsők az istenek, démonok lakhelyei, a Belsők összessége alkotja a Világegyetemet. Ez utóbbit hármas összetétel jellemzi: Anyagi Síkokból, Asztrál- és Mentálsíkból áll.

Anyagi Síknak nevezzük mindazon Belső Létsíkokat, ahol az anyag, mint minőség, előfordul. Ezen síkok száma elméletileg és gyakorlatilag végtelen; az, ahol Ynev világa is elhelyezkedik, csupán egy közülük. Minden és mindenki, aki Anyagi Testtel rendelkezik (anyagból épül fel), jelen van valamelyik Anyagi Síkon.

Maga az anyag nem elegendő ahhoz, hogy egy lényt önnön teljességében meghatározzon. Az érzelmek és indulatok megnyilvánulásai éppoly színesek és változatosak, mint ahány formát az anyag az Anyagi Síkon ölteni képes. Ezen megnyilvánulások az Asztrálsíkon jelennek meg; hogy miként és hogyan, azt igazán csak a mágia ismerői értik. Legyen itt elegendő annyi, hogy egy lény érzelmi és indulati élete éppúgy meghatározza az illetőt, mint Anyagi teste, ezért azok összeségét az ő Asztráltestének nevezzük. Az a lény, aki mentes minden érzelemtől, nem rendelkezik Asztráltesttel, s így nincs is jelen az Asztrálsíkon.

A Mentálsík sokban hasonlít az Asztrálhoz, ám ez a gondolatok, az intellektuális élet hazája. Az értelmes, gondolkodó lények mindenképpen rendelkeznek Mentáltesttel, így jelen vannak a Mentálsíkon. A gondolkodásra képtelen lények nem rendelkeznek Mentáltesttel, tehát nem léteznek a Mentálsíkon sem.

Az állati ösztönöket még nem nevezhetjük teljes értékű mentális létnek; az állatok Mentálteste inkább csak afféle csíra, amely már magában hordozza az ígéretet, de még teljesedett ki.

Az olyan teremtményekre melyek nem rendelkeznek Asztráltesttel hatástalan az Asztrálmágia, az affélékre pedig, melyek Mentáltesttel nem bírnak, a Mentálmágia nem hat.

A LÉLEKRŐL ÉS A TESTRŐL

A **következő** idézet Ynev világának egyik legtitokzatosabb alakjától, a művelt körökben egyszerűen Névtelen Szerzetesként ismert férfiútól származik:

„*...Az élőlények mind bírnak lélekkel, legyenek emberek, állatok, rovarok, vagy akár növények. Természetesen ez utóbbi két csoportba tartozó teremtmények lelke rendkívül kezdetleges; úgy is fogalmazhatnánk: nem több lélekcsíránál. A Lélek ugyanis nagy utat jár be, akár a test. Megfogan - az Istenek által - kialakul, megszületik, fejlődik, talán még öregszik is. Ám soha el nem pusztul: a LÉLEK HALHATATLAN!*

Eleinte valamely tudattalan, kezdetleges létformában nyilvánul meg. Fejlődése során Anyagi teste növényi életek sokaságán át, később a rovarlét különféle állomásain keresztül válik egyre bonyolultabb, egyre kifinomultabb alkotmánnyá. A nagybetűs Lélek megszületése az állattá válás pillanatára tehető, mikor már nem pusztán Anyagi, de Asztrális Teste is jelentősnek, kialakultnak mutatkozik.

Állomások hosszú sora követi egymást ezután is, míg végül felépül a Mentális Test: megszületik a Tudat, és vele az Emberi Lélek, mely tucatnyi porhüvelyben ölt testet. Ekkor már minden szempontból felnőttnek tekinthető. Anyagi megnyilvánulásai egyre emelkedettebb, egyre intelligensebb emberek. A varázslók, méginkább a Mágusok, már öreg lélekkel bírnak.

A Lélek aggkorára nézvést csak találgathat az emberi elme. A legközelebb talán akkor járunk az igazsághoz, ha így valljuk: elfekben lakozik.

Íme a lélekvándorlás.

A Lélek akkor lesz képes a Személyes Aura kisugárzására, mikor Asztrális Teste már kialakul - ez az állati és annál fejtettebb léformákra igaz. Ettől kezdve megvédi Anyagi Testét a közvetlenül rá ható mágiáktól. Ezért nem lehet az tárgya a Természetes Anyagok Mágiájának, vagy a testen belülre irányított fizikai rombolásoknak.

Attól kezdve, hogy a Lélek Mentáltesttel bír, közvetlenül a Tudatra gyakorolt asztrális és mentális hatásoknak is ellen tud szegülni; mi több, képessé válik arra, hogy másokra hasonló hatást gyakoroljon. A csiszolt elmével bíró ember megtanulta, miként fokozhatja és emelheti tudatossá a lélek eme tudatalatti képességét..."

VARÁZSLÁS

A **varázslás** a mágia egy adott cél érdekében történő felhasználását jelenti; mozaikmágia esetében a varázslatok felépítését és létrehozását. A varázslás Manapontba kerül, és a varázslattól függően hosszabb-rövidebb időt vesz igénybe.

A varázslás a varázslótól összpontosítást igényel; ezért ideje alatt a varázsló csak egyszerű tevékenységet végezhet. Gyalogolhat, léptethet a lovával, de nem harcolhat, futhat, vágtathat. Ha megteszi, a varázslás félbeszakad és a varázslat nem jön létre.

A FEKETE MÁGIA

Az okkult tanok szerint a mágia egyetemes, hogy fekete-e vagy fehér, csupán a felhasználás módja, a mögöttes szándék hartározza meg. A mágiaelmélet pyarroni mágus mesterei szerint a mágiát építő célzattal, alkotásra, javító és segítő célzattal kell alkalmazni; a pusztítás, rombolás, ártalom a fekete út ismérvei. A kevésbé szigorú tanok csak a természet egyetemes törvényeinek megszegését vélik tilalmasnak, elfogadva, hogy a harc, a kiválasztódás, a jobb és erősebb győzelme a természet szerint való.

Mivel a játékban szereplő karakterek varázslók, s nem mágus mesterek - hatalmukat is csak ennek megfelelően kapják - megítélésükkor a kevésbé szigorú nézeteket ildomos alkalmazni. Hogy a játékosok az ideológiától függetlenül mit tekintsenek fekete mágiának, arra segítséget nyújtanak a következők.

Fekete mágiának számít minden varázslat és mágikus praktika

- mely a legcsekélyebb mértékben is megbolygatja a *lélekvándorlás* törvényeit;
- mely erőszakkal kiszakítja a lelket a testből, avagy más lelket, lényt plántál bele, a test igazi tulajdonosának akarata ellenére;
- mely romboló, ártalmas hatást hoz létre közvetlenül a testen belül;
- mely közvetlenül kivonja az életerőt (Ép) a testből;
- mely az élőlények tömeges (vagy felesleges) pusztulását vonja maga után, figyelmen kívül hagyva a "csak a kiszemelt vadat lődd ki!" íratlan szabályát;
- melynél külön feltüntettük (pl. a Kisajtolás pszi diszciplína)

Arra nézvést, hogy a egy adott praktika fekete mágiának minősül-e vagy sem, mindig a KM szava a döntő!

Ősi igazság a titkos művészetekben, hogy a fekete mágia visszahat alkalmazójára. Ez persze nem egyik pillanatról a másikra következik be, és nem is befolyásolja a varázslatok sikerét. A feketemágia rendszeres használata módszeresen rombolja a varázsló személyiségét, nyomot hagy auráján, asztráltestén, idővel a Zónáján és végül fizikai testén is.

A legnagyobb változást természetesen azokban okozza, akik személyisége ellentétes az efféle praktikákkal. Hatására jelentősen megváltozik érzelmi kiegyensúlyozottságuk, bizonytalanná, labilissá válnak.

Mindazok, akiknek jellemében bármilyen formában szerepel az Élet, sokszorosan megsínylik, ha feketemágiához folyamodnak: minden alkalommal k6 pontot veszítenek Asztrál Képességükből (ha több hasonló praktikát hajtanak végre, ezen levonások is összeadódnak).

Az elvesztett pontok ugyan visszatérnek: minden eltelt órával egy. Amennyiben az Asztrál ily módon 12 alá csökken, ez a Pszi időleges elvesztését (ezzel együtt a Dinamikus pajzsok lebomlását) is jelenti, míg szélsőséges esetekben (1 alatt) a karakter halálát okozhatja.

A csökkenő Asztrállal a karakter értelemszerűen jobban kiteszi magát a különféle asztrális befolyásolások hatásainak, ugyanakkor környezetének változásaira is sokkal hevesebben, türelmetlenebbül reagál, érzelmileg kiszolgáltatottabbá válik.

A 8 alatti Asztrál már dührohamokkal, a 6 alatti viharos hangulatváltozásokkal jár, míg a 4 alatti a megrögzött, közveszélyes dühöngők és pszichopata gyilkosok sajátja.

Természetesen a KM feladata, hogy az ily módon megváltozott Asztrálú karakterrel folyamatosan éreztesse ennek hátrányait, olyan - esetleg szélsőséges - helyzetekbe hozva, amelyek szemléletesen érzékeltetik, hogy alaposan felborult a világhoz való viszonya. Minden elvétett Asztrál-próba kényelmetlen helyzetbe hozhatja az adott játékost, neki nem tetsző cselekedethez vezethet. (Eltúlzott vagy megfontolatlan reakciók, dühroham, stb. ösztönösen rátámad a sarok mögül előbukkanó társára, vagy vérlázító sértésnek vesz eyg szurkálódó megjegyzést is.)

Csupán azok mentesülnek ezen hátrányok hatásai alól, akik tudatosan használják a feketemágiát és jellemükben szerepel a Halál. Rajtuk viszont letörölhetetlen nyomokat hagynak ezek a praktikák.

Ha egy varázsló (avagy más varázstudó) nem csak időnként enged a feketemágia könnyű sikert ígérő csábításának, hanem rendszeresen folyamodik használatához (a rendszeresség meghatározása nehéz, minden esetben a KM feladata, ám irányelvként lefektethetjük: fél évente több alkalom már rendszeresnek minősül), asztráltestén nyomot hagy a sötét út. Ez Asztrál Szemmel vagy Auraérzékeléssel nyomban felfedezhető, ha a varázsló elvéti asztrális Mágiaellenállását a diszciplína ellen. Az efféle leleplezés Ynev számtalan országában (Pyarroni Államközösség, Shadon, Északi Szövetség) kellemetlenségekkel, zaklatással, kitoloncolással jár. Ha megrögzötten használja a feketemágiát (évente több tucat alkalommal), az jellemét Halálra változtatja, s a Zónáját is megmérgezi, amit minden varázsló, valamint saját istene templomában minden pap rögvest megérez. Az efféle fekélyes Zóna már komoly riadalmat kelt: tulajdonosát nagy erőkkel igyekszenek megölni, jobb híján elűzni. Azon varázsló pedig, aki áttért a sötét útra (nap mint nap feketemágiát használ), feketemágusnak számít, s a sötét út már fizikai testén is nyomot hagy: Állóképessége, Egészsége és Szépsége k6-al csökken (egyszerre, egyben dobandó!), ellenben Asztrálja megedződik, azaz ugyanennyi nő (legfeljebb 20-ig). Ettől fogva nem is veszít Asztráljából, amikor feketemágiához nyúl. Természetesen a változás nem zajlik le néhány nap alatt, annyi esztendeig tart, amennyivel a képességek csökkentek. Az ilyen feketemáguson már a gyakorlott szem is felismeri a jeleket: aszott bőr, vézna test, kegyetlen vonások, állandó tűzben égő szempár.

A VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Fontos különbséget tenni a kész varázslatok és az ún. varázslat-mozaikok között. A mozaikok azok az alkotóelemek, melyekből a varázsló felépíti kész varázslatait. Egy kész varázslat állhat egyetlen, de akár tucatnyi mozaikból is, és akkor készül el, amikor minden "építőelem" a

helyére került. A varázslat-mozaikok leírása a különböző mágia-fejezetek végén található.

MÁGIKUS ENERGIA (MANA-PONT)

A varázsló varázslatait mágikus energiák átalakításával és felhasználásával hozza létre. Minden varázslathoz bizonyos mennyiségű energiára van szükség, amit a varázsló a Világegyetemből von ki, és elméjében tárol. Mikor varázsol, onnan sugározza ki, "életre keltve" vele az adott varázslatot.

A mágikus energiát Mana-pontban mérjük. A varázsló Pszi-erőinek (lásd Pszi-pont) felemésztésével képes az elméjébe gyűjteni ezeket. Nem határtalan mennyiségben: egyszerre csak annyit, amennyi Tapasztalati Szintjén megengedett (lásd: Karakterkasztok - Varázsló). Varázslók esetében a max. Mp azt az értéket jelenti, ahány Mp-t a karakter egyszerre befogadni képes (lásd még max.Mp).

Az energia begyűjtést (Mp befogadást) a varázslók a pszi Kyr metódusának Energiagyűjtés diszciplínájával végzik. Az egy Pszi-pontért begyűjthető Mp-k száma az alkalmazott energiagyűjtési metódustól függ. Több különböző módszer ismeretes, a sürgős kivonástól egészen a meditációs formuláig - erről részletesebb adatok a Psziről szóló fejezetben, az említett diszciplína leírásásnál találhatók.

Ha egy varázslónak elfogytak a Mana-pontjai (aktuális számuk 0), akkor újabb energiagyűjtésel ismét feltöltheti az elméjét. A művelet addig ismételhető, ameddig rendelkezik a szükséges Pszi-pontokkal.

Fentiek ismeretében megfogalmazhatjuk a varázslás menetét. A varázsló először Pszi-pontjainak felhasználásával energiát gyűjt elméjébe, majd az így felhalmozott, Manapontban kifejezhető energia felemésztésével varázsol. Ha Mp-jai elfogynak, újból feltöltheti az elméjét, egészen addig, amíg Pszi-pontjainak tartaléka ezt lehetővé teszi.

VARÁZSLATOK

A varázsló varázslatait mozaikokból építi fel. Sorban egymás után kiejti a felhasználni kívánt mozaikok mágikus nevét, miközben bal keze mutatóujjával a levegőbe írja azok mágikus rúnáját. Mikor az összes használni kívánt mozaik a helyére került, a varázsló kimondja és a levegőbe írja az ún. Végjelet, melynek következtében a teljes varázslat létrejön.

A mozaikok felsorolásában a varázsló pillanatnyi szünetet sem tarthat, különben varázslata hatástalanul szétesik, és felépítését előről kezdheti. A Végjel kimondására (ill. rúnájának megrajzolására) az utolsó mozaik elhelyezésétől számítva egy teljes kör áll rendelkezésére. Így a varázslat létrejöttét szűk határok között időzítheti. Ha a Végjel elmarad, a varázslat egy kör elteltével hatás nélkül szétesik. Ilyen esetben - vagy, ha a varázslás valamely okból félbeszakad - a varázsló nem veszít Mp-ot.

Más varázsló varázslatába belenyúlni, azt kiegészíteni vagy befejezni nem lehetséges. A már működő varázslatot tönkretenni a Destrukció mozaikkal nyílik mód (lásd Egyéb mágikus módszerek).

A MANA-PONTOK LEVONÁSA

A mozaikok leírásában a Mana-pont rovat arról tudósít, hogy az adott mozaik felhasználása a varázslónak mennyi energiájába, azaz Mp-jába kerül.

A teljes varázslat Mp igénye egyenlő a benne foglalt mozaikok Mp igényének összegével. A Mana-pontok csak a varázslat létrejöttekor - azat a Végjel kimondásakor (levegőbe írásakor) - használódnak el; ekkor kell a varázslónak levonnia őket Mana-pontjainak aktuális számából.

A VARÁZSLAT IDŐTARTAMA

A mozaikok leírásában az időtartam rovat jelzi azt az időt, ameddig az adott mozaik hatása tart. Alapesetben - ha a mozaik leírása másként nem rendelkezik - 1 kör, ám az Időmágia segítségével több körre - percekre, órákra, napokra, de akár az örökkévalóságig - is kitolható. Ha a leírás 1 körnél hosszabb időtartamot közöl, *akkor az tekintendő* alapértéknek, vagyis: a varázslat eleve eltart addig, és csak további elnyújtása igényel Időmágiát.

Bizonyos mozaikok egyetlenegyszer hatnak, azaz a mozaik a pillanatnyi hatás kifejtése után megszűnik működni (pld: kitörés, varázsnyíl). Ezeknek nincs is igazi időtartama; ezért a rovatban semmi (-) nem szerepel. Az efféle mozaikokra nem alkalmazható Időmágia.

A teljes varázslatok időtartama általában a gerincüket képző mozaik időtartamával egyezik meg. Ha a varázslat több mozaikot tartalmaz, és ezek időtartama különböző, akkor az egyes mozaikok saját időtartamuk erejéig fejtik ki hatásukat. Időmágia alkalmazásával az egyes mozaikok időtartama természetesen ez esetben is növelhető.

A VARÁZSLÁSHOZ SZÜKSÉGES IDŐ

A varázslás ideje rovat arról nyújt felvilágosítást, hogy az adott mozaik nevének kimondása, és rúnájának levegőbe rajzolása mennyi időt vesz igénybe. Ez olykor igen hosszú időtartam is lehet, tekintve, hogy a név esetenként nem egyetlen szó, hanem elhúzódó litánia, és a rúna sem feltétlenül egyetlen jel, hanem gyakran oldalakra rúgó jelsorozat.

Lehetőség van arra is, hogy a név kimondása és a rúna rajzolása közül az egyiket a varázsló elhagyja. Ilyenkor a varázslás ideje a duplájára nő annak, ami a mozaik leírásában szerepel. Mindkét összetevő mellőzésére *nincs* lehetőség!

A teljes varázslat létrehozásának ideje egyenlő a benne szereplő mozaikok varázslási idejének összegével. A Végjel kimondása, rúnájának leírása oly rövid időt igényel, hogy azzal a M.A.G.U.S. nem is számol.

A VARÁZSLÓ ZÓNÁJA

A Zóna az a terület, melyen belül a varázsló Távolbahatás vagy Szimpátia híján is képes varázsolni. Pontosan fogalmazva: ezen a területen belül varázslata ott jön létre, ahol kívánja; még akkor is, ha történetesen nem látja a helyet, akár mert eltakarja előle valami, akár mert az sötétbe borul. A Zóna nyitott Térkapun át is érvényesül.

Egy varázsló Zónája 20 láb sugarú gömb, melynek középpontja mindig ő maga. Zónájának számít továbbá minden egyes Zóna Varázsjele körüli 20 láb sugarú gömb is. (Lásd még: Távolbahatás, Térkapu, Zóna Varázsjel, Szimpatikus Mágia).

A varázslat célpontjának csak addig szükséges a varázsló Zónájában tartózkodni, ameddig a varázslat létre nem jön. Ezek után a varázsló és az áldozat már bármilyen messzire eltávolodhat egymástól, a varázslat zavartalanul tovább működik. Mindez igaz a Térmágiára és a Szimpatikus Mágiára is.

Egy varázsló azonnal megérzi, ha másik varázsló Zónájába kerül. Azt azonban, hogy kicsoda az illető, csak akkor képes megállapítani, ha már legalább fél tucat alkalommal tartózkodott a Zónájában. Azt meghatározni, hogy merre található a másik Zóna középpontja, és hogy milyen tudású a másik varázsló, lehetetlen. Ráadásul a varázsló csak saját, természetes Zónáján belül érzi meg egy másik varázsló jelenlétét, Zóna varázsjelének hatósugarában nem!

MÁGIA

A mágia a Természet és a Világegyetem legmélyebb összefüggéseit, törvényeit, szabályszerűségeit - ideértve az azt benépesítő lényeket is - vizsgáló tudományág. Pontosabban ennek gyakorlati alkalmazása, amely hatalmat ad a Világegyetem, és annak teremtményei felett. A mágia felületes ismerete évek, gyakorlása évtizedek, megértése egy élet munkáját igényli. Szerte Yneven tucatnyi iskola és legalább ennyi neves, magányos mester oktatja, de igazi központ csak kettő akad: északon Doran, délen Pyarron, még pontosabban Lar-Dor. (A játékos által meg nem személyesíthető kráni varázslókról itt nem szólunk.)

A két említett legnagyobb iskola - bár egészen különböző forrásból merítette saját tudásanyagát - alapvetően hasonlóan osztja fejezetekre a mágia tudományát.

Bevezetésként idézzük az egyik első pyarroni mágus, Ogonomus sorait, a mester *Kismágia* című művéből. Könnyítésként - ahol szükséges - megértést segítő magyarázatokat és példákat fűzünk majd hozzá.

ANYAGMÁGIA

"Az Anyag Mágiája a Világegyetem Anyagi és Őselemi Síkjain való mágikus tevékenykedést jelenti. Varázslatait két nagy csoportba sorolhatjuk: azt amikor a varázsló az anyagot átformálja vagy mássá alakítja, semmivé teszi, vagy éppen ellenkezőleg, megteremti, amikor élőlényt más élőlénnyé változtat át, vagy anyagot és élőlényeket láthatatlanná, netán éteri halmazállapotúvá tesz a Természetes Anyag Mágiájának nevezzük."

ELEMI MÁGIA

"A másik csoportba az elemekkel kapcsolatos varázslatok sorolandók. Ezekkel a varázsló Ős-, vagy Paraelemeket teremt, netán elemi állapotú energiát. Ez az Elemi Mágia.

A mágia legkönnyebben elsajátítható fejezete ez. Magával a Világegyetemet alkotó négy őselemmel, és azok hatásaival, a Paraelemekkel foglalkozik, valamint a mindent átható mágikus energiák naturális felhasználásával.

A Világegyetem Anyagi Síkjai négy Őselemből épülnek fel. Ezek az Őstűz, Ősvíz, Ősföld és az Őslég. A legtöbbször képtelenség felismerni őket magukban a természetes anyagokban, ám tudjuk, hogy minden, ami körülvesz bennünket - beleértve önnön testünk anyagát is - ezen négy Őselem keverékéből áll. Olyan Sík, ahol egyáltalán nem keverednek, négy akad: az Őstűz Síkja, az Ősvíz Síkja, az Ősföld Síkja és az Őslég Síkja: összefoglalóan Őselemi Síkoknak mondjuk őket. Az elemek e Síkokon tisztán, torzítatlan és keveretlen formájukban lelhetők fel. Fontos megjegyezni, hogy ezen Síkok világain is élhetnek teremtmények: őket Elementál Lényeknek nevezzük.

A Paraelemek nem önálló Őselemek, hanem a négy Őselem által kifejtett hatások. Az Őstűz hatása az Elemi Hő, az Ősvízé az Elemi Fagy, az Ősföldé az Elemi Sötét, az Őslégé az Elemi Fény.

Az Őselemek - és velük a Paraelemek is - bizonyos párosítás szerint gyökeres ellentétei egymásnak. Vagyis: tiszta állapotában az Ősvíz igyekszik kioltani az Őstűzet, az Őstűz pedig megsemmisíteni az Ősvizet, ahogyan azt a világunkban előforduló tűz és víz esetében megfigyelhető. Kettőjük párharcából az kerül ki győztesen - bár megfogyva -, amelyik nagyobb mennyiségben volt jelen. Ugyanez igaz az Ősföld-Őslevegő, Elemi Hő- Elemi Fagy és az Elemi Sötét-Elemi Fény ellentétpárokra is; ámbár ez számunkra nehezebben elképzelhető.

Mikor a varázsló Őselemet teremt, valójában az őt körbevevő Anyagi Világból (talajból, növényekből, légtérből) vonja ki azt. Ezért van, hogy Őstűz teremtése könnyebb lángok, láva közelében; Ősvízé egyszerűbb a tengeren; Ősföldé kevesebb gondot okoz a föld mélyében vagy a sivatag közepén; és Őslég teremtése is kisebb nehézséggel jár magas hegyekben, vagy a levegőben tartózkodva. Ugyanez persze igaz az adott Őselemhez tartozó Paraelemre is..."

Az előbbiek ugyan nem mutatkoznak meg a M.A.G.U.S. mágiarendszerében, a KM azonban opcionális szabályként alkalmazhatja őket, ha úgy látja jónak. Hogy miként, azt fantáziájára és tapasztalatára bízzuk.

"...Paraelemek teremtésekor a varázsló nem magát az adott Őselemet vonja ki a természetből, csak lehetővé teszi, hogy pusztán annak - és egyedül annak - érvényesüljön hatása. Azaz hőség vagy fagy, sötét, vagy világosság keletkezzék. Mivel a Paraelemek csak maguk a hatások, és nem az azokat kibocsátó forrás, ezért a varázsló által megszabott területen belül mindenütt ugyanakkora

erősséggel érvényesülnek, míg a határvonalon túl hirtelen semmivé enyésznek el. Ezt a jelenséget nevezzük határos végnek..."

"...*Az Őstűz a lángjait tápláló éghető anyag híján is lobog. Azon Síkok világain, ahol az Ősvíz az alapvető Őselem, az Őstűz pusztulást okoz - hiszen kibékíthetetlen ellentétpárjai egymásnak. Az Elsődleges Anyagi Sík, amely Ynev világának is otthont ad, ezek közé tartozik, ezért teremtményeit az Őstűz sebzi. Mondják léteznek más felépítésű világok is, ahol a víz, a föld, a lég a veszedelmes elem. Ezek lényeit azon adott világ alapvető Őselemének ellentétpárja sebzi.*

Az Ősvíz kristálytiszta, a természetes vízre minden szempontból hasonlító folyadék.

Az Ősföld tökéletesen száraz, szürke, porszerű anyag. Szemcséinek mérete a homokéhoz hasonló.

Az Őslég átlátszó, belélegezhető, színtelen, szagtalan gáz. Minden szempontból a különösen tiszta természetes (hegyi) levegőre emlékeztet.

Az Elemi Hő az Őstűz hőhatásának megnyilvánulása, amely a meleg tapasztalásán túl semmilyen más módon nem érzékelhető. A forróság mértéke a Paraelem mennyiségétől függ.

Az Elemi Fagy az Ősvíz fagy hatásának megnyilvánulása. A hideg észlelését kivéve másként nem érzékelhető. A fagy a Paraelem mennyiségének növekedésével erősődik.

Az Elemi Fény az Őslég fényhatása, amely semmiféle hőfejlődéssel nem jár. Egyenletes kékesfehér világosság, melytől idegen minden villódzás avagy pulzálás. Erőssége a jelenlévő Paraelem mennyiségétől függ.

Az Elemi Sötét az Ősföld paraelemi hatása. Akár valami negatív fény: félhomályt, erősebb jelenlét esetén sötétséget teremt.

A Világegyetemet különleges energia itatja át, egyfajta Elemi Erő. A varázsló képes arra, hogy ezt - akárcsak az Őselemeket - kivonja a világból, és céljai érdekében felhasználja. Az Elemi Erő segítségével anyag érzetét keltheti ott, ahol valójában nincs semmi. Azaz gátat vethet a fizikai hatásoknak, mozdulatlanságra kárhoztathat egy tárgyat, melynek egyébként a fizika törvényeit követve mozognia illenék. Ha a varázsló fordítva cselekszik, és az Elemi Erő segítségével megmozdít egy tárgyat, ami egyébként nyugszik, nos akkor telekinézisről beszélünk..."

"...Mikor a varázsló Őselemet, Paraelemet vagy Elemi Erőt - röviden Elemet - teremt, meg kell határoznia azt a formát, amelybe azt zárni kívánja. Ha nem tenné meg, az Elem nyomban visszatérne az Anyagi Világban elfoglalt eredeti helyére, vagyis feloldódna és eltűnne. Ha viszont a varázsló formába zárja, akkor elemi állapotában marad. A mágikus tanok Hat Iskolaformát ismernek. Ezek azok az alapvető alakzatok, melyek alkalmazását minden varázsló elsajátítja. További formák létrehozása is lehetséges - ezeket Szabálytalan Elemi Formáknak nevezi a mágia -, ám megalkotásukhoz rengeteg idő, gyakorlat, és töméntelen elméleti ismeret szükséges.

A Hat Iskola Forma: a Nyíl, a Kard, az Aura, a Fal, a Szőnyeg és végül a Kitörés..."

Ogonomustól idézett bevezetőnk után nézzük, a M.A.G.U.S. játékszabályait - azt, hogy miként is használható az Elemi Mágia a játékban!

Nevezzünk egységnyi mennyiségűnek annyi Őselemet, amennyit a varázsló 4 Mp-ért teremteni képes! Egységnyi megteremtett elem *mágiaerőssége(E)* egyenlő 1-gyel. (E=1). Máris látszik, hogy az Elemi Mágiák - az egyéb mágiákhoz hasonlóan - erősíthetők, ha a varázsló erre további Mp-okat áldoz: nő a varázslat E-je, és ezzel arányban a hatás és a sebzés is.

1E erősségű Őselem teremtéséhez 4 Mp (Mana-pont) felhasználása szükséges (1E = 4 Mp); 1E erősségű Paraelem teremtéséhez 2 Mp felhasználása szükséges (1E = 2 Mp). Mindez már magában foglalja az Elem formázását is.

1E erősségű Ős- és Paraelem kiolt ugyanennyi ellentétpárját képező Elemet - miközben maga is gyengül. Ez úgy történik, hogy a kisebb erősségű egyszerűen megszűnik létezni, míg a nagyobb E-jéből elveszít annyit, amennyi a kisebb E-je volt. Ha egyenlő mennyiségben voltak jelen, akkor mindkettő megsemmisül.

1E erősségű Őselem 1-6 (1k6) Sp sebet okoz. Ez persze csak az ellentétes Őselem alapú világok lényeire vonatkozik. A varázslók károkozásra és támadásra elsősorban csak az Őstüzet használják - tekintve, hogy Ynev Ősvíz alapú létsíkon helyezkedik el - védekezésre pedig a Ősvizet. Néha azonban szembekerülhetnek más alapú létsíkról megidézett teremtményekkel is - jó példák az elementálok -, amikor a megfelelő, ellentétes Őselem használatával okozhatnak sebet.

AZ ELEMI MÁGIA MOZAIKJAI

Őselem teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: 1k6 Sp
Mana-pont: 4 Mp
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló Őselemet teremt, amit a kívánt formába (Formázás) zár. Ez lehet a Hat Iskolaforma egyike, vagy - ha a varázsló bír efféle tudással - valamely Szabálytalan Elemi Forma. Azt, hogy a teremtett Őselem meddig marad együtt, a formázás határozza meg (lásd: Formázás).

Az ellentétes Őselemek gyengítik, akár ki is oltják egymást.

A varázslók az Őstüzet általában támadásra, az Ősvizet védekezésre használják, míg a további két Őselemhez csak egyéb céllal, vagy más létsíkok teremtményeivel szemben nyúlnak.

Hő Teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: 100 °C foktól 2 Sp
Mana-pont: 2 Mp/+ 10 °C fok
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázsló Elemi Hőt teremt, és a kívánt formába (Formázás) önti. A hőmérséklet az adott formán belül eső terü-

leten E-nként 10 °C fokkal növekszik - akár sebez is - a formán túl ellenben egyáltalán nem érződik.

A sebzés 100 °C fok elérésekor 10 °C fokonként 2 Sp-vel nő.

Fagy Teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: - 40 °C foktól 2 Sp
Mana-pont: 2 Mp/ - 10 °C fok
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázsló Elemi Fagyot teremt, és a kívánt formába (Formázás) foglalja. Az azon belül eső területen hűvös, fokozott erősítés során fagy jön létre. Ez E-nként 10 °C fok hőmérsékletcsökkenést eredményez. A sebzés - 40 °C foknál jelentkezik, és innen kezdve minden E után 2 Sp-t okoz.

A Elemi Fagyellen meleg ruházattal nem lehet védekezni, hiszen az - mágiáról lévén szó - a felöltött holmik alatt is érvényesül.

Fény Teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: -
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázsló a Formázás megszabta területen és alakban Elemi Fényt teremt. Ennek erőssége a varázslat E-jétől függ, az alábbi táblázat szerint:

E	Hasonló erejű fényforrás
1	gyufaláng
2	apró gyertya lángja
3	olvasógyertya lángja
4	templomi gyertya lángja
5	mécses lángja
6	fáklya lángja
7	nagy fáklya lángja
8	tábortűz fénye
9	máglya fénye
10	alkonyi fény
11	napfény borús időben
12	fátyolos napfény
13	napsütés
14	déli verőfény
15+	vakító fény
20+	nyitott szem esetén végleges vakság

Az Elemi Fény azt a területet, ahol érvényesül a fenti táblázat szerint világítja meg. Ezt a természeti hatások nem befolyásolhatják, kizárólag *az Elemi Sötét!* Ha a természetes fény erőssége nagyobb a Paraeleménél, akkor ez utóbbinak a jelenlétét észre sem vesszük.

Sötét Teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: -
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 2 szegmens

Hasonló a Fény Teremtése varázslathoz. Úgy szerencsés elképzelni, akár valami negatív, fekete fényt. A varázsló az Elemi Sötétséget az alábbi táblázat szerint hozhatja létre:

E	Hasonló félhomály v. sötétség
1	alkonyat
2	telihold
3	fogyóhold
4	újhold
5	csillagos éjszaka
6	borús éjszaka
7	éjszaka kivilágítatlan szobában
8	barlangban
9	vaksötét
10	kráni sötétség
11+	ultra- és infralátás sem működik

A területen, ahol az Elemi Sötét érvényesül, a fenti táblázat mutatta fényviszonyok érvényesülnek, függetlenül a természetes fénytől. Az Elemi Sötétet csak az Elemi Fény világíthatja be, a lámpások, és fáklyák világa vagy akár a Nap ehhez nem elegendő: fényük nem is látszik, csak a hőhatásuk érződik.

Elemi Erő Teremtése

Erősség: 1 E
Sebzés: lásd a leírást!
Mana-pont: 1 Mp/ 5 Kg vagy 1 SFÉ
Időtartam: lásd Formázások
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló olyan mennyiségű Elemi Erőt teremt, amely képes megtartani 5 Kg súlyú vagy ugyan ekkora erővel nekifeszülő tárgyat; avagy semlegesíteni 1 Sp-t, akár egy vért SFÉ-je. Ez utóbbi leginkább Aurára való formázás esetén fordul elő.

A következő táblázat arról tudósít, hogy a tárgyak sebessége miként befolyásolja az Elemi Erő súlyt megtartó képességét.

súly mozgása	súlyváltozás	1E Elemi Erő megtart
álló súly	-	5 kg
séta esetén	x2	2.5 kg
futás esetén	x5	1 kg
vágta esetén	x10	0.5 kg

Súly változás: elárulja, hogy az adott sebességgel haladó tárgy valós súlya mennyivel számít nagyobbnak, amikor az Elemi Erőnek ütközik.

1E Elemi Erő megtart: megadja, hogy mekkora súlyt képes megtartani 1E erősségű Elemi Erő, ha az a megadott sebességgel ütközik neki. Ha a súly meghaladja az Elemi Erő megtartó képességét, az semmilyen hatást nem fejt ki ellene.

Az 5E feletti Elemi Erőből teremtett Nyíl annyit sebez, amennyit a hasonló, valódi anyagból való fegyver sebezne. Kitörés esetén, az epicentrumban annyi Sp-t sebez, amennyi az E-je; kifelé távolodva lépésenként eggyel kevesebbet; nagy erősítés esetén feldönti a tárgyakat, embereket, kicsavarja a fákat, bokrokat. Elemi Erőből munkált Szőnyeg E-nként 5 Kg súlyt tart meg, Fal ugyanennyi súlyú nekifeszülő terhet tart távol, nem engedvén azt át magán.

Formázás

Amelyik formánál nincs más leírva, az helyhez kötött - a tér egy pontjához, nem valami tárgyhoz vagy személyhez -, azaz nem mozgatható.

Hat Iskolaforma

Nyíl

Időtartam: -

Támadó varázslat. A varázsló ujjából egyetlenegy, a teremtett elemből való nyíl-lövedék tör elő (Zóna Varázsjel esetén a varázsjelből, Távolbahatásnál vagy Szinpátiánál a semmiből). Ha eltalálja a megcélzott áldozatot, az elem Sp-jével egyenlő sebet okoz neki. (Természetesen csak akkor, ha az adott elem sebzi az illetőt.) Annak eldöntésére, hogy a varázsló eltalálja-e a kiszemelt célt, a harci rendszer *célzás* szabálya az irányadó.

A Nyíl CÉ-je 30, félre nem üthető, de sebzése ellen érvényesül a páncélok SFÉ-je. E-je és sebzése egyenlő a teremtett elem E-jével és Sp-jével.

Kard

Időtartam: 5 kör

Támadó varázslat. A varázsló a megteremtett elemmel körbeveheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. Az elem felveszi a fegyver formáját - legyen az tőr vagy hosszúkard - akár az Aura az ember alakját, akit övez. A fegyvert a markolatánál bárki megfoghatja, ám a penge többszörösen sebez. Természetesen csak akkor, ha a Kardba formázott elem ártalmas a megtámadottra. (Pl.: a tűzkard éget.)

A Kard E-je egyenlő a teremtett elem E-jével. Éppúgy viselkedik, akár egy közönséges fegyver: éppúgy harcolni, támadni szükséges vele - a harci rendszer szabályai szerint. Bárkinek átadható, forgatásához nem kell varázsló kasztúnak lenni. Sebzés csak sikeres támadás esetén éri az áldozatot. Ám ez nem csak annyi Sp, amennyi a fegyvereknél feltüntett táblázatban szerepel, hanem még plusz annyi, amennyit a teremtett elem okoz. A túlütésre vonatkozó szabályok itt is igazak, és a páncélok SFÉ-je is érvényesül.

A Kard TÉ-je és VÉ-je ugyan annyi, mint egy közönséges fegyveré, és természetesen mozgatható. 5 körig van jelen, addig használható, aztán nyomtalanul eltűnik a penge körül.

Kitörés

Időtartam: -

Támadó varázslat. A teremtett elemet a varázsló annyira összesűríti, hogy az végül szétrobban. A varázsló a Zónáján belül bárhol meghatározhatja azt a pontot, amely a Kitörés epicentruma lesz; tanácsos azonban figyelni arra, hogy az elég távol essen tőle, és a robbanás ne sebezze meg őt is!

A Kitörés által érintett terület nagyságát a varázsló nem képes befolyásolni, az egyedül a szétrobbanó elem mennyiségétől, azaz E-jétől függ. A Kitörés epicentruma körüli egy láb sugarú körben az E egyenlő az elem E-jével, attól távolodva pedig méterenként 1-gyel csökken, míg végül nullává enyészik. Ezzel meg is határoztuk az érintett terület nagyságát: annyi láb sugarú kör, amennyi a Kitöréssé formázott elem E-je.

A sebzés is ehhez hasonlóan alakul: középen maximális, majd az epicentrumtól távolodva az erősséggel együtt csökken - annyival, ahány lábre az áldozat a középponttól tartózkodik.

Szőnyeg

Időtartam: 3 kör

Védő és támadó varázslat. A varázsló a megteremtett elemet az előbbiekhez képest jóval nagyobb területen osztja el. Ezt csak egyenletesen teheti, és a terület formáját sem határozhatja meg; az minden esetben szabályos kör. Ezt a kört nevezzük Szőnyegnek.

Szőnyeg a föld szintjét 50cm-es magasságban borítja be, és követi a terep egyenetlenségeit. A kör mérete a varázslótól függ, ám nem lehet kisebb egy láb-, és nem lehet nagyobb annyi láb sugarúnál, amekkora a teremtett elem E-je. Középpontja a varázsló Zónáján belül bárhová eshet.

A Szőnyeg E-je a teremtett elem E-jének, és a Szőnyeg méretének függvénye. Átlag érték, amit úgy kaphatunk meg, hogy az elem E-jét elosztjuk a Szőnyeg lábban számított sugarával. (Például: 6 E erősségű elem esetén: ha a Szőnyeg sugara 6 láb, az E-je 1; ha sugara 3 láb, E-je 2; ha sugara 2 láb, E-je 3, és végül ha sugara 1 láb, akkor E-je 6.) (Ha a Szőnyeg E-jére tört értéket kapnánk, azt mindig lefelé kerekítjük; Pld.: 2.9 is 2, nem 3.)

A Szőnyeg körönkénti sebzése a Szőnyeg E-jével arányos, és nem a teremtett elemével.

A Szőnyegbe lépő lények méretüktől függően vesztenek

Sp-t. Egy ember esetében ez nagyjából a Szőnyeg átlag E-jének megfelelő Sp, ló esetében ennek a duplája.

Ha a Szőnyegbe ellentétes elem alkotta Nyíl, Kard, Fal vagy Aura kerül, azokkal nem átlag E-je kél birokra, hanem a bele formázott elem összes E-je. (Például: Adott egy 12 E Őstüzet tartalmazó 3 láb sugarú TűzSzőnyeg. Mikor ebbe 6 E erősségű Vízaurát viselő ember lép, az Aura fog megsemmisülni, mert nem a Szőnyeg átlag E-jével, a 4-gyel kél harcra, hanem az abba beleformázott Őstűz 12 E-jével. Természetesen az Őstűz E-je is csökken: 6-ra; miáltal a Szőnyeg is gyengül: átlag E-je 2 lesz.) Szerencsére efféle bonyolult esetekre ritkán kerül sor; általában csak akkor, mikor varázslók vívnak egymással mágikus párbajt.

A Szőnyegvé formázott elem 3 körig marad együtt, aztán eloszlik.

Fal

Időtartam: 6 kör

Védő varázslat. A varázsló a Zónáján belül eső, és általa meghatározott helyen, az adott elemből megalkotott falat emel. Ez valójában egy félbevágott, függőleges Szőnyeg. Azaz: 50 cm vastag, epicentruma a föld szintjén helyezkedik el, és félkörívben emelkedik. Útját állja az ellentétes Elemi Mágiáknak (pl.:Vízfal a Tűznyílnak). Hatásukat vagy teljesen megszünteti, vagy erejéhez mérten mérsékli (az ellentétes elemek kioltásra vonatkozó szabálya szerint). Azaz, ha a Fal E-je nagyobb a támadás E-jénél, akkor a támadás megszűnik létezni (még akkor is, ha eredetileg több körig fentmaradt volna, mint például a Kard). Közben persze a Fal is veszít az erejéből. Abban az esetben ha a támadás E-je a nagyobb, a Fal semmisül meg, ám a támadás is csak meggyengülve jut csak át rajta.

A Fal E-je a Szőnyeghez hasonlóan a beleformázott elem E-jének és a Fal kiterjedésének átlaga (lsd.: Szőnyeg)

A Fal a rajta áthaladóknak körönként az E-jének megfelelő mennyiségű Sp-t okozza.

Erőfalként a fizikai hatásoknak is gátat szab - például az elhajított tőrnek, a kilőtt nyílveszőnek, vagy a rohamozó lovasnak. Az erre vonatkozó adatokat lásd az Elemi Erő Teremtése nevű varázslatnál, vagy kérdezd a KM-et!

De ellenállhat másként is: a Tűzfal elhamvaszthatja a felé dobott tárgyakat, Földfal pora elvakíthatja a rajta áthaladót. Ám az efféle mellékhatások hatékonyságának a megítélése a KM feladata, mert az összes részlet leírására képtelenek vagyunk.

A Fal 6 körig áll, aztán nyomtalanul eltűnik.

Aura

Időtartam: 2 kör

Védő varázslat. A varázsló testét a teremtett elemből való Aura övezi. Ez egyfajta személyre szabott Fal. Nagyrészt mágikus védelem céljára szolgál: az ellentétes elemből készült Nyíl, Kard és Kitörés varázslatok ellen véd - éppúgy, akár a Fal. E-je egyenlő a teremtett elem E-jével.

Másik alkalmazási módja az érintéstől való védelem, mikor annak, aki az Aura védettjét megérinti, vagy puszta kézzel megüti, körönként E-jének megfelelő Sp-t okoz.

Az Aura nem akadályozza a mozgásban azt, akit óv; mozdulatait - akár valami ruha - követi. Védettjére semmilyen hatással nincs (a Tűzaura nem égeti, a Vízaurától nem lesz nedves, még akkor sem mikor azok eltünnek), és az érzékelésben (látásban, hallásban) sem zavarja. Más a helyzet, ha a varázsló az Aurával nem önmagát, hanem más valakit övez. Ilyenkor az Aura, ha közvetlen hatást nem is gyakorol védettjére, az érzékelésben jelentősen zavarhatja. Például, a Vízaurán át csak homályosan lát, a Sötétségaurán át pedig egyáltalán nem.

Az Erőaura E-jével azonos SFÉ-vel óvja védettjét a külső fizikai hatásoktól.

Az Aura 2 körig marad fent, aztán eltűnik.

Szabálytalan elemi formák

Ezek megalkotására csak felsőbb kasztú mágus képes, de a már meglévőket bármelyik varázsló kasztú karakter használhatja - feltéve, hogy KM-je ezzel egyetért. Itt négyet teszünk közzé, de a KM - az erőviszonyok megőrzésével - bármikor kidolgozhat továbbiakat is.

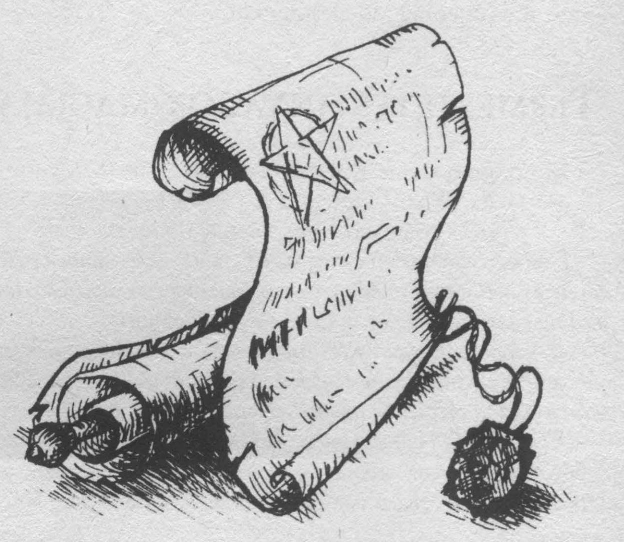
Zápor

Időtartam: 3 kör

Támadó varázslat. A Szőnyeg átdolgozott, különleges változata. Nem a föld szintjén, hanem a varázsló Zónáján belül bármely magasságban létrehozható, ahonnan 3 körön keresztül záporra emlékeztetően alázuhog.

E-je és sebzése a Szőnyeghez hasonló (lásd: Szőnyeg)

Három kör múltán elenyészik.



Kupola

Időtartam: 2 kör

Szintén a Szőnyeg egy változata. Azonban magassága nem 50 cm, hanem megegyezik a kör sugarával. Röviden: a kupola nem más, mint félgömb. Egyetlen hátránya, hogy ismeretlen okból kizárólag paraelemekkel működik, Őselemekkel és Elemi Erővel nem.

E-je és sebzése a Szőnyeghez hasonlatos (lásd: Szőnyeg).

Sátor

Időtartam: 3 kör

A Szőnyeg és a Fal egybeolvasztott változata. Hasonló a Kupolához, de itt az Elem a félgömb felett 50 cm széles burkot képez, magában a félgömbben nincs jelen. Pontosan megfogalmazva: a Sátor egy adott sugarú félgömböt zár körül.

E-je és sebzése a Falhoz hasonló (lásd: Fal).

Csóva

Időtartam: 1 kör

A kitörés különleges változata, s ebből következően főként támadásra használható. A varázsló itt is összesűríti az általa létrehozott elemet, ami azonban nem a tér minden irányában, hanem egyetlen irányított csóvában tör ki. A Csóva mindig a végpontján éri el az 1 lábnyi átmérőt.

A Csóvába formázott elem Erőssége (E) az első méteren annyi, amennyi a teremtett elem erőssége, attól kezdeve pedig méterenként eggyel csökken (akár a Kitörésnél). Ebből máris kiviláglik, hogy a csóva annyi láb hosszú, amennyi az erőssége. A Csóva kibocsájtási pontja tárgyhoz vagy személyhez is rendelhető, azzal együtt mozgatható és forgatható.

A másik szembeötlő különbség a Kitöréshez képest, hogy a Csóva időtartama nem egyszeri, hanem egy teljes kör. Ez idő alatt a teremtett elem folyamatosan áramlik a Csóva kiindulási pontjától a végpontjáig; a beleformázott elemből eredő sebzést is csak ennyi idő alatt fejti ki.

Természetes anyagok mágiája

Ogonomus a természetes anyagokról a következőket írja:

"...A természetes anyagok három csoportba oszthatóak.

- I. csoport: Nemtelen anyagok. Kő, fa, textil, és minden egyéb, ami nem sorolható a többi csoportba; valamint az élőlények teste (lásd még: Személyes Aura, Élőlény, Homonkulus).

- II. csoport: Fémek. Réz, bronz, vas, és minden egyéb fém, ami nem sorolható a nemesfémek és a mágikus anyagok közé. Ebbe a csoportba tartoznak az étel- és italmérgek is.

- III. csoport: Nemes fémek. Platina, arany, ezüst. (Nemesfémnek számít az az ötvözet is, melyben ötvöző anyagként legalább 10 százalék tiszta nemesfém található.) Ebbe a csoportba tartoznak a fegyvermérgek, gáz- vagy légimérgek, kontaktmérgek, több komponensű mérgek és a különböző savak valamint lugok is.

A Természetes Anyag Mágiája csak ezen három csoportba tartozó anyagokat érinti, a mágikus tulajdonságuakra semmilyen hatással nincsen. Nincsen továbbá a lélek által kisugárzott Személyes Aurán belül eső dolgokra sem.

Mágikus anyag az abbit, a mithrill, ezek olyan ötözete, melyben legalább 10 százalékos arányban előfordulnak, az összes drágakő, és minden az előző csoportokba már besorolt anyag, melyet - akár csak a legcsekélyebb mértékben is - mágia itat át.

Mágia segítségével a természetes anyagokból álló tárgyban - így az élőlényekben is - a varázsló jelentős változtatásokat eszközölhet. Ám ezen változások minden esetben csak időlegesek - még akkor is, ha a varázsló netán örökkévalóságot olvasna rájuk. Azért van ez így, mert a változás - bár már megtörtént - továbbra is függvénye a mágikus energiáknak, hiszen a varázsló megszüntette a tárgy anyagán belüli természetes kohéziót, és saját ízlésének megfelelő módon mágikus energiákkal pótolta azt.

Ha a tárgy megváltoztatott formájában sérülést szenved - karcolódik, horpad, széttörik -, ez a sérülés az Időtartam lejártakor bekövetkező visszaalakulás után is megmarad. Élőlények esetében ez Sp-vesztéssel, esetleg halállal is járhat.

Az anyagok halmazáalapotát Természeti Anyag Mágiájával sem lehet megváltoztatni - ami alól kivételt csak a légiesség képez.

A Természetes Anyag Mágiája csak teljes tárgyakat vagy élőlényeket befolyásol; tágyak darabjait, élőlények tagjait nem..."

Újból szakítsuk félbe a mestert, hogy értelmezzük a rész-egész fogalmát! Azt, hogy valami egy nagyobb egységnek része-e vagy sem, súlyos hiba lenne materialista szemlélet szerint elbírálni. Nem szabad úgy megközelíteni a kérdést, vajon az adott tárgy különálló darab-e vagy sem, inkább úgy kell szemlélni, hogy mint fogalom összetartozik-e. Lássunk néhány példát!

A láncing egyes szemei nem különálló tárgyak, csak az egész láncing egyben; mint ahogy az épület kövei sem számítanak önnálló tárgynak, csak az egész épület egyben. A kard nem bontható szét pengére és markolatra, az ajtó nem osztható fel ajtólapra, zsanérokra és zárra, a vasrács sem rudakra. Az ember keze része az embernek, a madár tolla a madárnak.

Ugyanakkor a teljes vértezet darabjai már külön tárgyaknak számítanak, akár csak a ládára akasztott lakat. A gerendákkal fedett híd gerendái mind különálló tárgyak, s a kövezett út kövei is. A ló és a lovasa külön lénynek, nem foghatók fel úgy, mint egyetlen lovaskatona.

Élőlény

"...Élőlények azok a teremtmények, melyek magukban hordozzák az élet princípiumát. Ez az a különleges, misztikus összetevő, amely megkülönbözteti az élőlényeket azoktól a lélekkel bíró lényektől, melyek olyan - egyébként minden szempontból tökéletes - testben lakoznak, melyet varázsló alkotott, és nem a Természet.

A halál pillanatában a testből távozik az élet princípiuma, míg, ha azt csak más, élettelen anyaggá alakítják (pl: kővéváltoztatás), megmarad valahol az új anyagban is, pusztán háttérbe szorul. Így a visszaváltoztatáskor újból jelen lesz a testben..."

Figyelem: a Homonkulusz nem élőlény!

Homonkulusz

"...*A Homonkulusz varázsló által alkotott lény. Lelke megidézett, igazi lélek, teste azonban nem a természettől való, hanem varázsló készítette, nagy gonddal, élettelen anyagokból. Bizonyos esetekben a varázsló nem vesződik a test megalkotásának ezer bonyodalmával, hanem egy tökéletes állapotban megmaradott holttestet használ fel. A Homonkuluszból azonban mindenképpen hiányzik az élet princípiuma, ehelyett mágia mozgatja a testét. (Lásd még: Jelmágia - Halottmozgatás Bélyeg) A tökéletesen elkészített Homonkulusz anyagcserére is képes, és megtévesztésig hasonlít egy igazi élőlényre, azonban nem öregszik...*"

Valódi, igazi élőlényt csak mágus képes készíteni, varázsló nem.

Személyes Aura

Személyes Aurának nevezzük azt a különleges védelmet, amit a lélek ad az általa uralt testnek, a testen viselt holmiknak, kézben tartott fegyvernek és egyéb tárgyaknak. Bizonyos különleges esetekben a Személyes Aura védelme akkor is megmarad a tárgyon, ha az nincs a tulajdonosánál. Ilyen például a *kardművész saját kardja*, vagy egyes *évek óta birtokolt*, különösen kedves holmik, netán a régi családi ereklyék; hétköznapi tárgyak, fegyverek semmiképpen sem. A Személyes Aura védelme alá eső test és dolgok nem válhatnak a Természetes Anyag Mágiájának alanyává, hacsak ebbe az áldozat bele nem egyezik, vagy ha a lelke alszik, miáltal a Személyes Aura kisugárzásása szünetel. Következésképp: ahhoz, hogy lélekkel bíró élőlényt a Természetes Anyag Mágiájának áldozatává tegyünk, az illető beleegyezését kell bírnunk, avagy Lelkét mágia segítségével el kell altatnunk. Az említett egyetértést természetesen az áldozat akaratának mágikus befolyásolásával is kicsikarhatjuk (Tudat Központ Írása).

A Személyes Aura nem téveszthető meg: nemcsak az általa oltalmazott testet (és tárgyakat) közvetlenül támadó varázslatoktól véd, de megakadályozza minden olyan (a Természetes Anyag Mágiájához tartozó) mágikus hatás kiteljesedését is, amely közvetve irányul birtokosára.

A Személyes Aura nem tévesztendő össze a Mágiaellenállással. A Természetes Anyag Mágiája nem a Lélekre hat, hanem az anyagra, azaz a testre magára. A Személyes Aura bár a Lélek függvénye, nem egyenlő azzal!

Amikor varázsló lelkét helyezzük más testbe, vagy bármely élettelen anyagba (például kővé változtatjuk) akkor számára nem jelent nehézséget, hogy visszaalakuljon, hiszen a test újraalkotásához szükséges mágiának birtokában van. Persze ez cselekvő képességet igényel, és arra csak éber Lélek képes, elaltatott semmiképp!

"...*Mivel a lélek magában hordozza igazi - Istenektől való - anyagi testének emlékét, a varázsló képes arra, hogy egy Átalakított vagy Átváltoztatott lényt, a lélek mélyén őrzött tudás alapján eredeti külsejébe (testébe) visszaváltoztasson...*"

A Természetes Anyag Mágiájára vonatkozó játékszabályokban a fentiek így fogalmazhatóak meg:

- Mágikus anyagokra a varázslatok nem hatnak.
- Az élőlények az I.anyagcsoportba tartoznak, de Személyes Aura védi őket.
- Az anyagok halmazálapotát megváltoztatni nem tudjuk, azaz szilárdból csak szilárdat, folyadékból csak folyadékot, gázból csak gázt hozhatunk létre.
- A Személyes Aura lehetetlenné teszi a védelme alá tartozó testre és tárgyakra irányuló varázslást. Ami *nem* egyfajta erősítéssel legyűrhető Mágiaellenállást, hanem kivételektől mentes lehetetlenséget jelent.
- A Személyes Aura megakadályozza, hogy tulajdonosába bármit beteleportáljanak. Ugyancsak megakadályozza, hogy a légies úton (vagy bármely más, a Természetes Anyag Mágiájához tartozó módon) a testbe juttatott idegen tárgy a testben visszaalakuljon. (A Személyes Aura kilöki az idegen tárgyakat, melyek csak a kilökődés után változnak vissza.)
- A Személyes Aura *nem* fejti ki semlegesítő hatását - azaz a varázslat működik -, ha az áldozat a mágiába beleegyezik (újabb különbség a Mágiaellenálláshoz képest), vagy ha tudata alszik.
- Ha olyan tárgyra kívánunk varázsolni, amely több különféle anyagból áll, az mindaddig nem jelent problémát, amíg ezek az anyagok egyazon csoportba tartozóak. Ha különbözőekből kerülnek ki, akkor a varázslat Mp igényénél külön kell kalkulálnunk a súlyukkal.
- A varázslat Erőssége akkor 1 E, amikor már a teljes tárgyra vagy lényre működőképes, és akkor 2, ha dupla annyi Mp-ot fordítunk rá, mint amennyit a súly indokolttá tett volna. Vagyis az erősítés nagyban függ a tárgy súlyától, és az anyag csoporttól, amelyikbe tartozik.
- A mozaikok Időtartama a legtöbb esetben 1 kör, néha valamivel több, és csak egészen kivételes esetekben fordul elő, hogy az eredményezett változás végleges lenne (pl.: Diszintegráció). Az Időtartam lejártával a mágia eredményezte változás megszűnik, és visszaáll a kiindulási állapot. Ha a varázsló hosszabb Időtartammal szeretné létrehozni a varázslatát, akkor Időmágiához kell folyamodnia.
- A új formában, testben, anyagi minőségben szerzett sérülések a tárgyon ill. élőlényen a visszaváltozás után is megmaradnak. Élőlények esetében ez Sp vesztést, adott esetben halált is eredményezhet.

Példák

Ha acélkardból bronzkardot szeretnénk készíteni, a következőt kell tennünk. Mivel acélból bronzzá alakításkor nem változik az anyagcsoport, elegendő Átalakítás varázslatot használni. A penge részeit - tegyük fel csak az élét - nem tudjuk bronzzá alakítani, csak egyben az egész kardot. 4 kg-os kard esetén ez 8 Mp-ot jelent. Mivel a markolat anyagát nem alakítjuk bronzzá, hanem meghagyjuk eredeti minőségében, nincs szükség Transzmutációra. Ha a varázslat időtartama alatt a karddal bronznál keményebb tárgyra sújtanak, a penge kicsorbul, talán el is törik. Sérült állapota azután is megmarad majd, hogy a varázslat időtartama lejár, és a penge visszaalakul acéllá.

A következő példában a varázsló súlyos tölgyfaajtóba ütközik, mely elzárja útját. Kinyitni nem tudja, mert öreg,

elrozsdált lakat reteszeli. A varázsló elhatározza, hogy üveggé változtatja a vas lakatot, amit már könnyen összezúzhat. Lássuk, mit kell tennie! A lakat különálló tárgy, tehát önmagában is tárgya lehet a varázslatnak. A vas a II., az üveg az I. anyagcsoportba tartozik, ezért Transzmutációhoz kell folyamodni. A vas lakat súlya nem több fél kg-nál, így transzmutálása 1 Mp-ba kerül. Miután az időtartam alatt gyorsan szilánkokra zúzta a lakatot, lejártával az már hiába változik vissza vassá, többé nem töltheti be feladatát.

Ha Transzmutáció segítségével (vagy más módon) kisebb méretűvé alakított tárgyat, vagy eredeti formájában mérgező, netán más módon ártó tulajdonságú tárgyat átváltoztatva a Személyes Aura védelme alatt álló lénybe juttatnak bármely módon (teleportálni értelem szerűen nem lehet), a tárgy a visszaalakulás pillanatában kilökődik. Ezt a védekező mechanizmust szintén a Személyes Aura alkalmazza, így védelmezve a Lélekkel bíró lényt a Természetes Anyag Mágiájának bármely formája ellen. Ugyancsak hasonló módszerrel akadályozza meg, hogy átváltoztatott tárgy a visszaváltozás folyamán bármilyen módon kárt tegyen Lélekkel bíró lényben. Tehát egy ezüstgyűrűt vaskarikává transzmutálva és az áldozat nyakára juttatva a varázsló nem ér célt, noha az időtartam lejártával a vaskarika visszaalakul ezüstgyűrűvé, ám mielőtt lefejezhetné áldozatát, elmozdul, és közvetlen kárt nem okozva változik vissza.

VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Átformázás

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1/1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázslattal egy tárgy formáját, színét változtathatja meg a varázsló. 1 Mp-ért az anyagcsoporttól függően 1 kg (I. csoport), 1/2 kg (II. csoport), vagy 1 g (III. csoport) anyag formázható át. A varázslatban egyfajta súly- és anyagmegmaradási törvény érvényesül; azaz: pontosan a kiindulásival azonos súlyú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebb, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag felesleg formájában megmarad. Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.

Több különálló tárgy is szolgáltathat alapanyagot a megformázni kívánt egyetlen holmihoz. Ilyenkor azok összeolvadnak. Ha eleve több különböző minőségű anyagból álló tárgyat kívánunk átformázuni, akkor a végtermékben is érvényesül azok egymáshoz viszonyított aránya.

Ha a varázslat időtartama lejár, a tárgy visszaalakul eredeti formájára.

Átalakítás

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1/1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 6 szegmens

A varázsló az anyag minőségét változtathatja meg, de csak az adott anyagcsoporton belül. A tárgy halmazállapota, formája nem változik, színe is csak akkor, ha ezt az anyagminőség változása indokolttá teszi. Az átalakítás során az anyag térfogata a mérvadó: pontosan ugyanakkora, és ugyanolyan formájú marad, ám a súlya megváltozik. A varázslat 1 kg I-es, vagy 1/2 kg II-es, avagy 1 g III-mas csoportba tartozó anyag átalakítására használható.

Szigorú megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is átalakítani, melynek összetételét ismeri. Például, méreggé való átalakításhoz bírnia kell a Méregkeverés vagy az Alkímia, netán a Herbalizmus képzettséggel.

A varázslattal élőlények is átalakíthatóak, bármely az I. csoportba tartozó anyaggá (pl.: kővéváltoztatás). Vagy éppen fordítva, sárból is gyúrható élőlény teste, ám az efféle teremtmény nem fogja magában hordozni az élet principiumát, ezért nem számít élőlénynek, csak homonkulusznak. (lásd Homonkulusz!)

Ha a varázslat időtartama lejár, a tárgy visszanyeri eredeti minőségét.

A Mp-igény kiszámításánál a kiindulási tárgy súlya a mérvadó, nem a keletkezőé.

Átváltoztatás

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1/ 1 kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1-10 kör (lásd a leírást!)

Ha a varázsló élőlényt - mely tartalmazza az élet princípiumát - más élőlénnyé változtat át, az kg-onként 1 Mp-ba kerül (I. csoport). Az összérték kiszámításakor azon teremtmény súlya a mérvadó, amelyik a nehezebb. A varázslat során az áldozat szemmel is követhetően változik át (ruhái, felszerelése nem); ami a változás nagyságrendjétől függően 1-től akár 10 körig is eltarthat. (Emberből másik ember 1 kör; emberből ork 2 kör; emberből törpe 3 kör; emberből négylábú, embernagyságú állat 4 kör; emberből négylábú de valamivel kissebb vagy nagyobb állat, például kutya, ló 5 kör; emberből apró állat, tegyük fel nyúl, béka 6 kör; emberből madár, hal 7 kör; emberből hangya, egyéb rovar 8 kör; emberből olyan teremtmény, melynek különleges szervei is vannak 9 kör; emberből egészen idegen létforma 10 kör)

Az élőlények azonban lélekkel bírnak, és Személyes Aurát sugároznak ki, ami - mint tudjuk - gátat szab a Természetes Anyag Mágiája alá tartozó összes varázslatnak. Élőlényt tehát átváltoztatni is csak úgy lehetséges, hogy előbb vagy ki-

emeljük a lelkét a testéből, vagy megszüntetjük a védő kisugárzást (lásd még: Személyes Aura!).

A varázsló csak olyan teremtménnyé képes bárkit is átváltoztatni, mely teremtmény anatómiáját, szerveit, testi felépítését ismeri (lásd Élettan képzettség!). Minnél alaposabban ismeri, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az új kreatúra életképes lesz. Ha nem életképes, és a varázslat időtartama alatt meghal, az időtartam lejártával hiába változik visza, nem kel újra életre.

Az I. anyagcsoport anyagaiból (pl.: sárból) is lehetséges élőlényt, legalábbis ahhoz sokban hasonlító Homonkuluszt gyúrni (Átformázás majd *Átalakítás* varázslattal). Ám ne feledjük, hogy az élet princípiumát ez a test nem hordozza, így az efféle teremtmény nem élőlény, így nem is változtatható át.

A Időtartam lejártával a kreatúra visszaváltozik az eredeti élőlénnyé.

Visszaváltoztatás

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1/ 1 kg
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: 1-10 kör (lásd Átváltoztatás!)

A varázsló az át- vagy anyaggá változtatott (Kővé-változtatott) élőlényt annak lelke alapján újrakreálja. 1 Mp-ért 1 kg-nyi súlyú lény változtatható vissza. Egyszerübb azonban úgy fogalmazni, hogy egy élőlény visszaváltoztatásához annyi Mp szükséges, amennyi a termtmény igazi testének (visszaváltoztatott) súlya.

Természetesen, ha a tudat ébren van, és nem kívánja a visszaváltoztatást, akkor a Személyes Aura miatt az nem működik.

Fontos megjegyezni továbbá, hogy a lélek az általa birtokolt valódi Anyagi Testről egyfajta idealizált képet őriz, vagyis: a visszaváltoztatás során a testről eltünnek a forradások, a csonkítások; még a hiányzó végtagok is visszakerülnek a helyükre. A test idális fizikai állapotában - azaz általában fiatalon, de semmiképpen sem szebben - alkotódik meg. (Ebben különbözik a vazslattal visszaváltoztatott élőlény az elváltoztatás időtartamának lejártakor visszaalakulótól!) Az életkort a lélek (karakter esetében a játékos) határozza meg, ám ez nem lehet kevesebb a felnőtté válást jelentő kornál (ami embereknél a 21. életév), és több annál, amennyit az illető már leélt. Ha ezt az elváltoztatáskor még nem érte el, akkor annyi esztendős lesz, amennyi akkor volt.

Elváltoztatott Homonkulusz nem változtatható vissza ezzel a varázslattal, csak Átformálással és Átalakítással, akár egy darab kő.



Telekinézis

Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Mana-pont: 1/5 kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

Hasonló a Pszi Általános Diszciplínáinál leírt Telekinézishez. A varázslattal a varázsló képes 1 körig a levegőbe emelni, avagy mozgatni 5kg-nyi súlyt. Az erősítés növelésével természetesen emelkedik a mozgatható súly is. Mágikus anyagokra nincs hatással, hiszen a Telekinézis alapja az Elemi Erő, ami valójában naturális állapotú mágikus energia - így a szintén mágikus holmik megtartására alkalmatlan. A Telekinézis segítségével a kiszemelt tárgy egy sétáló ember sebességével mozgatható.

Transzmutáció

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: lásd a leírást!
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 5 kör

A varázslattal a különböző anyagcsoportok közötti átalakítás valósítható meg. Ez továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra és a Személyes Aura által védett testekre és tárgyakra.

2 Mp-ért:
-1 kg nemtelen anyagból 1/2 kg fém vagy 1 g nemes fém;
-1 g nemes fémből 1/2 kg fém vagy 1 kg nemtelen anyag;
-1/2 kg fémbő 1 kg nemtelen anyag vagy 1 g nemes fém transzmutálható.

Transzmutáció során a tárgy formája nem változik, de a súlya - értelemszerűen - igen. Ez természetesen majd minden esetben jelentős méret csökkenéssel avagy növekedéssel jár (melynek során - mint már hangsúlyt nyert - a tárgy formája, alakja, halmazállapota nem változik!). További megkötés, hogy a varázsló csak olyan anyaggá képes bármit is transzmutálni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás!)

Az Időtartam lejártával a tárgy visszanyeri eredeti anyagi minőségét, miáltal mérete és súlya is változik.

Dezintegráció (Megsemmisítés)

Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 3/1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g
Időtartam: örökkévalóság
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslattal a Természeti Anyag Mágiájára vonatkozó törvények szerint az anyag egyszerűen semmivé tehető. Pontosabban energiává, ami rögvest szétoszlik a Világegyetemben. 3 Mp-ért 1 kg I. csoportba, vagy 1/2 kg II. csoportba, vagy 1 g III. csoportba tartozó anyag dezintegrálható.

A Dezintegráció élőlények esetében - ha a Személyes Aura védő hatása nem érvényesül - azonnali halállal jár.

Teremtés

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 5/1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázsló a semmiből - pontosabban a Világegyetemet átitató energiákból - anyagot teremt. Hogy ez melyik anyagcsoportba tartozzék, azt meghatározhatja, ettől függ hogy 5 Mp-ért mennyi anyagot teremt. A teremtett anyagok nem keverednek egymással, hanem tisztán, valami formátlan rög avagy tócsa alakjában jönnek létre. Ha ezekből a varázsló tárgyat, netán - az élet princípiumától mentes - homonkulust kíván gyúrni, még az Átformálás varázslatot is használnia kell. További megkötés, hogy a varázsló csak olyan a fentieknek megfelelő, egyszerű anyagot képes teremteni, melynek összetételét ismeri. (lásd Átalakítás)

Légiesség

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: lásd fent!
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 2 szegmens

A légiesség a három közismert anyagi halmazálapoton túli további három hasonló állapot. Az ezen halmazállapotú dolgok képesek áthatolni akár a szilárd anyagokon is. A három légies halmazállapotot a Légiesség fokainak nevezik a varázslók.

1. fokú légies halmazálapotra csak az I. anyagcsoportba tartozó anyagok hozhatóak. II., III., vagy IV. csoportba sorolhatóak nem. Az 1. fokon légies anyagok vagy lények képesek áthatolni a nemtelen anyagokon, míg fémeken, nemes fémeken vagy mágikus anyagokon nem.

2. fokra csak I. vagy II. csoportba tartozóak hozhatók, a továbbiak nem. A 2. fokon légies anyagok vagy lények akadálytalanul áthatolnak a nemtelen anyagokon és fémeken, de a nemes fémeken és a mágikus anyagokon nem.

3. fokú légies halmazállapotba csak I., II, vagy III. csoportba tartozóak kerülhetnek, mágikus anyagok nem. 3. fokon légies tárgyak vagy lények áthatolnak a nemtelen anyagokon, fémeken, nemesfémeken, ám a mágikus anyagokon nem.

Kimondhatjuk tehát, hogy mágikus anyagok nem tehetőek légiessé, és a légies tárgyaknak vagy lényeknek is útját állják.

Azt, hogy 1 Mp-ért milyen súlyú anyag vagy lény tehető 1 perc időtartamra légiessé, a következő táblázat mutatja meg:

Anyagcsoport	1.	2.	3.
		fokú légiesség	
nemtelen anyag	6kg	4kg	2kg
fém	3kg	2kg	1kg
nemes fém	6g	4g	2g

Természetesen az élőlények a Légiességgel szemben is bírnak a Személyes Aura kisurározta védelemmel. Légies halmazállaputú lényre vagy tárgyra nem helyezhető Aurává formázott őselem, ha pedig már övezi, akkor azonnal lebomlik róla. Ez annyit tesz, hogy az Őselem Teremtés mozaik megszűnik, még ha Időmágiát mondtak is rá. Mindez igaz Karddá formázás esetében is.

Az időtartam lejártával a légiessé tett tárgy vagy lény viszszanyeri eredeti halmazálapotát.

Láthatatlanság

Erősség: 1
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1/10 kg vagy 5 kg vagy 10 g
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslattal tárgyak vagy élőlények - egyszóval az anyagok - tehetőek láthatatlanná. Ami természetesen továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra - azaz: mágikus anyag nem lehet láthatatlan!

1 Mp-ért 10 kg I. csoportba, 5 kg II. csoportba, vagy 10 g III. csoportba tartozó anyag tehető 1 körre láthatatlanná. Ha a teljes tárgy vagy lény már láthatatlan, az erősítés 1 E. Ha dupla mennyiségű Mp-ot áldoz a varázsló láthatatlanságra, akkor az E=2 lesz, tripla esetén 3, és így tovább.

A láthatatlanná tett dolgokat a normál látással bíró szemlélő nem láthatja, még akkor sem, ha a pszi Érzékelesítés nevű diszciplínájához folyamodik. Ultralátással - bár homályosan, de - megpillanthatja a 2 E-s láthatatlanságot. A nagyobb erősítéssel láthatatlanná tett dolgokat csak a pszi Kyr Metódusának Láthatatlanság Észlelése nevű diszciplínájával, vagy mágiával lehet észlelni. Az infralátás képességnek a JK vagy NJK ilyen esetekben nem veheti hasznát.

Az Időtartam lejártával a láthatatlanná tett tárgy vagy lény ismét láthatóvá válik.

ASZTRÁLMÁGIA

A **Dorani** Nagytanács jeles tagja, Rielon Quar így ír közelmúltban elkészült, háromkötetes munkájában, az *Astral Magiconban:*

"...*Az Asztrálmágia segítségével a varázsló immár nem az anyagba fogant Testet, hanem magát a Lelket uralja. Indulatok, érzelmek felett rendelkezik - és nem lebecsülendő hatalom ez! Hiszen ezrek és ezrek nem képesek legyőzni még saját, természetből fakadó indulataikat sem, nemhogy a náluk mérhetetlenül nagyobb*

hatalmú varázsló által rájuk kényszerítetteket.

Az Asztrálmágia az érzelmek oly fokú felerősítését jelenti, hogy azok elhatalmasodnak az elme, az intellektus - más néven a mentál - felett, lehetetlenné téve a józan mérlegelést. Ezáltal áldozatuk rabja lesz indulatainak, azok irányítják cselekedeteit...

...Nem vitatom én a Mentálmágia sokat hangoztatott felsőbbségét, pusztán azt vetem a tisztelt Tanács szemére, hogy úgy ítéli: mindenki képes és elég türelmes ahhoz, hogy megtanulja alkalmazni azt. Míg az Asztrálmágia jóval könnyebben elsajátítható, és közel azonos befolyást biztosít a Lélek felett. Hiszen a Lélek nem más, mint asztrál és mentál testünk együtt; miből jól láthatóan következik: az Asztrálmágia éppúgy a Lélekre hat, akár a mentál varázslatok!...

...Minden érzelemnek iránya és célja van. Iránya pozitív vagy negatív, célja pedig személy, tárgy, vagy egy eszme. Pozitívak azok az érzelmek, melyeket gazdájuk jellemére nézve hízelgőnek nevezünk, negatívak azok, melyek megnyilvánulásai rossz fényt vetnek rá..."

Lássuk, miként érvényesül mindez a M.A.G.U.S. Asztrálmágiára vonatkozó szabályaiban!

- Az érzelmeket és indulatokat ún. érzelem-párokba soroljuk. Ezek az összetartozó pozitív és negatív érzelmek. Ilyen a Szeretet-Gyűlölet, a Bátorság-Félelem, a Vágy-Undor, a Nyugalom-Ingerültség, vagy a Hűség-Hűtlenség. Alapvető vonásaiban ide tartozik a Semlegesség-Elvakultság is.
- Mikor érzelemről szólunk, nem általános jellemvonást értünk rajta, hanem az illető egy adott személy, tárgy vagy eszme irányában sugárzó érzelmét. (Pl.: a Félelmet nem úgy értelmezzük, mint általános gyávaságot, hanem mint valakitől/valamitől való rettegést.)
- Az érzelmek háromfélék lehetnek: pozitívak, semlegesek, vagy negatívak. A semlegesség azt jelenti, hogy az érintett a kérdéses dolog iránt mentes az adott érzelmtől. (Pl.: a kérdéses személyt nem szereti, de nem is gyűlöli - netán egyáltalán nem is ismeri.)
- Érzelmet mindig valami, vagy valaki iránt érzünk. Ezért, mikor a varázsló áldozatában érzelmet ébreszt, meg kell határoznia, hogy ki vagy mi legyen az érzelem célja. Lehet ez egyetlen jól meghatározható személy vagy tárgy, esetleg több személy vagy tárgy, netán egy eszme avagy fogalom.
- A varázslatoknál feltüntetett Mp igény akkor igaz, ha a varázslat által keltett érzelemet az áldozatnak egyetlen személy vagy tárgy iránt kell táplálnia. A varázslat ekkor annyi E erősségű lesz, amennyi az adott mozaiknál fel van tűntetve. Ezt természetesen tanácsos tovább erősíteni, hogy áthatoljon az áldozat Mágiaellenállásán.
- Ha a varázsló azt kívánja, hogy az áldozat az érzelmet több személy vagy tárgy iránt táplálja, akkor dupla ennyi Mp-ot kell a varázslatra fordítania ahhoz, hogy az ugyanolyan erősségű (E) legyen.
- Ha az érzelem iránya egy eszme vagy fogalom, akkor a varázslatnál feltüntetett Mp igény háromszorosát kell a varázslónak felhasználnia ahhoz, hogy ugyan akkora erősítést (E) érjen el.
- Pozitív vagy negatív érzelmet csak semlegesség esetén lehet elérni. Ha az érzelem nem semleges, akkor a varázslat az előbb leírtaknak is duplájába kerül, hiszen az ellentétes érzelmet előbb meg kell szüntetnünk, létrehozva a továbbiakhoz szükséges semlegességet.
- Ha a varázsló által sugallt érzelmet az áldozat már eleve érzi (adott érzelmének célja, iránya azonos) a varázslat könnyebben kifejti rajta hatását: Erőssége (E) duplának számít. Ilyen eset akkor következhet be, ha a varázsló nem bízik áldozata adott érzelmének rendíthetetlenségében vagy az érzelem mértékét tartja kevésnek, ezért varázslattal kívánja megerősíteni.
- Asztrálmágiát a varázsló - Távolbahatás híján - csak arra alkalmazhat, aki a Zónáján belül tartózkodik. (lásd még Zóna Varázsjel, Térmágia!). Természetesen az áldozat, ha már a varázslat hatása alatt áll, eltávolodhat.



VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Szeretet/Gyűlölet

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy tárgy vagy eszme iránt erős szeretetet, másként fogalmazva szimpátiát érez. Ez megakadályozza abban, hogy ellene tegyen, és inkább arra sarkalja, hogy a kedvére cselekedjék.

Negatív érzelem esetén gyűlöletet jelentkezik, ami könynyen lehet vérfürdő indítéka.

Bátorság/Félelem

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 3 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat áldozata erős bátorságot érez, a varázsló által meghatározott tárgy, személy, vagy eszme kapcsán. Ez annyit tesz, hogy attól semmiféle módon nem tart, vagy épp ellenkezőleg: könnyű szívvel tesz ellene.

Félelem esetén retteg az adott személytől, tárgytól, eszmétől; miáltal könnyen megfutamodik, és az összetűzést mindenképp elkerülni igyekszik.

Vágy/Undor

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat áldozata erős vágyat érez a varázsló által meghatározott személy, tárgy vagy eszme iránt. Személyek esetében - ha jóérzéssel elképzelhető -, akkor ez szexuális vágyat jelent, egyébként - akárcsak tárgyak esetében - birtoklási vágyat. Különleges esetekben mint például az étel, ital, annak elfogyasztására sarkall. Eszme iránt érzett vágy az eszmével való azonosulási vágyat jelenti.

Undor esetén az áldozat megundorodik az adott személytől, igyekszik kerülni a társáságát, és érzelmei irányában könnyen haragba csapnak át. Tárgytól való undor arra sarkallja, hogy váljon meg az adott holmitól, ne tartsa magánál. Eszme iránt érzett undor elidegeníti az adott eszmétől, és mindazoktól, akik azt magukénak vallják.

Nyugalom/Ingerültség

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személlyel, tárggyal, avagy eszmével kapcsolatban irigylésre méltó nyugalomról tesz tanúbizonyságot, még akkor is, ha egyébként minden jel arra mutat, hogy alapos oka lenne az ingerültségre. Másképpen ezt türelemnek is nevezhetnénk.

Inderültség esetén az áldozat fentiekkel szemben fokozottan türelmetlen; egyetlen rossz szó vagy mozdulat is azonnal kihozza a sodrából.

Hűség/Hűtlenség

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat áldozata a varázsló által meghatározott személy, tárgy, avagy eszme irányában erős hűséget érez, ami a lojalítást kevésbé előtérbe helyező kasztok valamelyikébe tartozó áldozat esetében enyhébb, a becsületükre sokat adó lovagok és kardművészek esetében fokozottabb hatást jelent, mint a Szeretet, és az ott leírtakhoz hasonló cselekedetekre sarkallja.

Hűtlenség esetén a fentiek irányában semmilyen lojalítást nem érez, saját érdekeit azokénál mindenképp előrébb helyezi.

Semlegesség/Elvakultság (Közömbösség)

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: 1E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat az Asztrálmágia legalapvetőbb eszköze; az eddig bemutatott mozaikoknál általánosabb hatást eredményez.

Semlegesség esetén az áldozat összes létező érzelme semlegessé válik a megadott cél iránt. Akár szerette, akár gyűlölte, akár vágyott utána, akár undorodott tőle, akár hű volt hozzá, akár hűtlen, mindez a varázslat időtartamára értelmét veszti. Az áldozat az adott személy (személyek vagy eszme) iránt minden szempontból közömbös lesz.

Elvakultság estetén éppen fordítva történik. A varázsló által meghatározott cél iránt minden már létező érzelme az elvakultságig fokozódik (de iránya nem változik!). Ha eddig csak kicsit szerette, a varázslat időtartama alatt tiszta szívből fogja imádni, ha nem igazán kedvelte, vak gyűlölet lesz rajta urrá.

Az időtartam lejártával természetesen az eredeti érzelmek mindkét esetben visszatérnek.

Mindenképpen szót kell még ejtenünk a Semlegesség gyakran alkalmazott általános formájáról, a Közömbösségről. Ez esetben a varázsló a *mindent* mint fogalmat határozza meg a Semlegesség céljául, miáltal az áldozat *minden* iránt közömbössé válik. Gyakorlatilag megszűnik *minden* érzelme és indulata, úgy is fogalmazhatnánk, elalszik az Asztrálteste. Ilyenkor kizárólag a Mentálja irányítja, azaz döntéseiben csak az önérdek, a tiszta logika fog megnyilvánulni, érzelmek, *indulatok* nem. Cselekedeteit nem befolyásolja sem szeretet, sem bosszúvágy, legjobb barátait, kalandozó társait - akik iránt

most semmit sem érez! - is feladja vagy megöli saját boldogulása érdekében.

A Közömbösségnek a Lélekaltatásban jut jelentős szerep, hiszen tudatközpont bénítással együtt alkalmazva gyakorlatilag elaltatja a lelket.

MENTÁLMÁGIA

A **Mentálmágia** bevezetőjében minden idők egyik legletisztultabb gondolkodójának, Sonornak, a pyarroni Fehér Páholy nagymesterének könyvéből, a *Mentalismus*ból idézünk:

"...*A Mentálmágia a Lélekre ható mágiák legerősebb, legkifinomultabb formája. A Tudat legfelső régiójára, magára az intelektusra, a mentálra gyakorol hatást. Ez a hatás vagy magához ragadja a Mentáltest feletti uralmat, vagy magát a mentált befolyásolja...*"

Félbeszakítva a mester szavait, értelmezzük azokat: a Mentálmágia segítségével vagy átvesszük a Tudattól a test és az ahhoz kapcsolódó Mentális Központok irányítását, vagy magát a Tudatot befolyásoljuk, elhitetve a varázslat alanyával, hogy valójában azt szeretné tenni amit a varázsló sugall.

Ha az áldozat egyszerre több, ellentétes célú Mentáloperáció hatása alatt áll, akkor ezek közül az fog érvényesülni, amelyiknek nagyobb az erősítése (E). A Kábítás tipusú operációk - értelem szerűen - lehetetlenné teszik , vagy legalábbis megnehezítik az Írást, a Bénítás tipusúak pedig - mivel megszüntetik a központ működését - kizárják azt.

Mentálmágiát a varázsló csak arra alkalmazhat, aki Zónáján belül tartózkodik (lásd még Zóna Varázsjel; Térmágia, Távolbahatás; Szimpátia!). A varázslat léterejöttével az áldozat már kívül kerülhet a Zónán, a varázslat hatása továbbra is érvényesül.

Mentálfonál

Írás vagy olvasás tipusú Mentáloperáció során a varázsló folyamatos kapcsolatban marad áldozatával. A kapcsolat nem az Anyagi, hanem a Mentálsíkon jön létre, és a mágia tudománya mentál-fonálnak nevezi. Írás esetén a sorozatos változtatások ezen jutnak el a varázslótól az áldozatig, olvasás esetén ezen áramlanak az információk az áldozattól a varázslóig. Ha a Mentálfonál elszakad, a varázsló sem írni sem olvasni nem képes tovább az áldozat központját.

A Mentálfonál csak a következő módokon szakítható meg: az érintett központ azonos, netán nagyobb erősségű (E) írásával vagy bénításával, továbbá azzal, ha akár az áldozat, akár a varázsló, olyan Mentálmágiától védő varázskörbe lép, melynek erőssége (E) meghaladja a mentál-fonalat létrehozó operáció erősségét.

A mentál-fonál csak Mentálszem diszciplinával észlelhető. Az a személy, akit Mentálfonál köt össze a varázslóval, a mágia törvényei szerint Társszimpátiás viszonyban áll vele. A szimpatikus kapcsolat mindaddig fennáll, míg a fonál létezik.

Mentális operációk

A mentális operációk - mint már említést nyert - a mentális központokat befolyásolják. Ezek a beszédközpont, az érzékközpont, az emlékközpont, a mozgásközpont, és az akaratközpont. Négyféle mentális operációt ismerünk: Az Olvasást, az Írást, a Kábítást és a Bénítást.

Olvasás során a varázsló olyan egyoldalú kapcsolatot létesít az áldozat adott Központjával, melyen keresztül adatokat szerezhet annak működésével kapcsolatban. Az Olvasás tényéről a varázslat áldozata nem szerez tudomást. Az olvasás a legkevesebb mágikus energiát igénylő mentál operáció, miáltal időtartama is könnyen kitólható: 5 perc azaz 30 kör.

Írás esetén az áldozat kijelölt központját a varázsló mentálisan a sajátját Tudatával köti össze és annak rendeli alá, miáltal a központ az Időtartam alatt nem az áldozat, hanem a varázsló akaratának megfelelően fog működni. Természetesen az áldozat tudatában lesz annak, hogy központja nem az általa megkívánt módon működik, kivéve, ha a varázslat tárgya az akaratközpont (lásd Akaratátvitel!) Az Írás időtartama 1 perc vagyis 6 kör.

Kábítással a varázsló az áldozat kijelölt központjának működésében elégtelenségeket, zavarokat okozhat, miáltal az sokkal rosszabb hatásfokkal képes csak ellátni a feladatát. A Kábítás időtartama fél perc, azaz 3 kör.

Bénítás során a varázsló az áldozat adott központjának működését beszünteti, miáltal az fontos feladatát egyáltalán nem képes ellátni. A Bénítás a legtöbb energiát igénylő, legkomolyabb mentál operáció. Időtartama 1 kör.

Táblázat a Mentális Operációkhoz

Központok	Olvasás (30 kör)	Írás (6 kör)	Kábítás (3 kör)	Bénítás (1 kör)
Beszéd	Megértés Mp:1 E: 2	Beszéltetés Mp:1 E: 1	Dadogás Mp:1 E: 2	némaság Mp:1 E: 1
Érzék	Érzékelés Mp:1 E: 1	Illúzió Mp:2 E: 1	Tompítás Mp:1 E: 1	Érzéketlenség Mp:2 E: 1
Emlék	Emlékolvasás Mp:1 E: 2	Feledés Mp:1 E: 1	Amnézia Mp:2 E: 1	Teljes Amnézia Mp:3 E: 1
Mozgás	Követés Mp:1 E: 2	Irányítás Mp:2 E: 1	Kábaság Mp:1 E: 1	Bénultság Mp:3 E: 1
Akarat	Gondolatolv. Mp:1 E: 1	Akaratátvitel Mp:4 E: 1	Zavarodottság Mp:3 E: 1	Tudattalanság Mp:5 E: 1

Az állatok még nem rendelkeznek kifejlett Mentáltesttel, ugyanakkor esetükben kialakult már ennek kezdetleges változata, egyfajta mentál csíra. Ez az Érzék és a Mozgás központokat teljes egészében tartalmazza, míg az Emlék és az Akarat központok működése lényegesen korlátozottabb, mint egy emberé. Ez utóbbiak irányítják az állatot a vadászatban, a fajfenntartásban, egyéb mindennapos cselekedeteiben. Gondolatai vannak, de ezek felületesek, egyszerűek. A Beszéd központ a legfejlettlenebb: a legegyszerűbb gondolatok, inkább csak érzelmek kifejezésére alkalmas hangokat képesek kiadni. Természetesen kivételek, mint mindenhol, itt is találhatóak, gondoljunk csak a delfinekre. Azt is látnunk kell, hogy az állatok igen könnyen áldozatául esnek a Mentálmágiának, hiszen nem rendelkeznek a képességgel, hogy megvédjék elméjüket.

Mozaikok

Beszédközpontra ható operációk

Megértés (Olvasás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló megérti az áldozat szavait, akkor is, ha azokat valamely okból nem hallani, de még akkor is, ha az illető számára ismeretlen nyelven beszél.

Beszéltetés (Írás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló az áldozat szájával beszél, pontosabban az áldoztat azt mondja, amit a varázsló szeretne. Ez nem helyettesíti az Akaratátvitelt, azaz az áldozat miközben más beszél a szájával, tisztában van azzal, hogy nem ezt szeretné mondani, de nincs hatalma a saját beszédközpontja felett. Az egyetlen, amit tehet az, hogy igyekszik írásban vagy taglejtésekkel tiltakozni, esetleg mást közölni.

Dadogás (Kábítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Kába beszédközponttal az áldozat képtelen tisztán ejteni a szavakat, folyamatosan beszélni. Dadogni fog, vagy szinte az érthetetlenségig torzítja a szavakat, akár a részeg ember. Hogy melyik hatás következzék be, azt a varázsló határozza meg.

Némaság (Bénítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat megnémul: képtelen egy szót is kiejteni, csak érthetetlen nyögdécselésre képes, egészen addig, míg a varázslat időtartama tart.

Érzékközpontra ható operációk

Érzékelés (Olvasás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló az áldozat érzékszerveivel érzékel. Látja, amit az lát, hallja, amit az hall, tapint, ízlel, szagol, mintha csak belekerült volna a másik testébe.

Illúzió (Írás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló becsapja az áldozat érzékelését. Nem létező dolgokat láttat, nem hallatszó hangokat hallatt vele - de igaz ez a többi érzékszervre is. Az áldozat úgy érezheti, mintha valami egészen más helyen járna, más dolgok történnének meg vele. Ha fejében megfordul annak a gondolata, hogy esetleg mindez nem a valóság, akkor Intelligencia próbára jogosult. Sikeres próba esetén - bár a téves érzékelés továbbra is tart -

már tisztában van azzal, hogy érzékszervei nem a valóságról tájékoztatják.

Illúzióval sok mindent elérhető, ám soha nem okozható valódi seb, főképp nem halál. Ahhoz azonban, hogy az illúzó ne pusztán egy előre megtervezett történet legyen, hanem változzon is az áldozat cselekedetei által indokolt módon - röviden, hogy tökéletes pszeudó-valóságot teremtsünk az illető számára - értesülnünk kell arról is, hogy miként cselekszik az érzékszervein át csak számára létező valótlan világban. Ezt Gondolatolvasással érhetjük el.

Ahhoz, hogy az illúzió által teremtett pszeudó-valóság folyamatosan változó, és ne valami mozdulatlan világ legyen, a varázslónak a varázslat végéig egyfolytában összpontosítania kell. Ez kizárja más varázslatok alkalmazását és a kétkezi harcot, ám nem teszi lehetetlenné a mozgást vagy a beszédet.

Tompítás (Kábítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

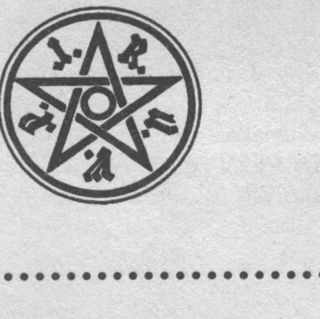
Az áldozat érzékszervei eltompulnak: homályosan lát, tompán hall, durván tapint, akárha kesztyűt viselne. Szaglása és ízlelése is jelentősen romlik. Ügyességet és figyelmet igénylő kézimunkát végezni képtelen. TÉ-je, VÉ-je, és KÉ-je annyival csökken, ahányszoros az erősítés; CÉ-je ennek a háromszorosával - ami általában lehtetlenné teszi a céllövést.

Érzéketlenség (Bénítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat semmit nem érzékel. Vak, süket, nem szagol, nem képes ízlelni, tapintása is érzéketlen, akár valami leprásé. A világ létének jelei számára megszünnek létezni - annak, aki még soha nem tapasztalt ilyet, erős sokkot okoz, sikertelen Asztrál próba esetén Eszméletlenséget.

A hatodik érzékre vagy a Pszi azonos nevű diszciplínájának hatására nincs befolyással. Az Érzék élesítés diszciplína nem szünteti meg a Mentálmágiával okozott Érzéketlenséget.



Emlékközpontra ható operáciok

Emlékolvasás (Olvasás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló képes olvasni az áldozat emlékei között. Sokban hasonlít ez a közismert gondolatolvasásra, a különbség pusztán annyi, hogy a varázsló olyan múltbéli eseményeket fürkészhet ki, melyeknek az áldozat tanúja volt. Egyetlen meghatározott mozzanatról szerezhet azonban csak tudomást, annak is pusztán egy időben éppolyan hosszú szakaszáról, mint amennyi az Időtartam. A valóságban ez valahogy úgy történik, hogy a varázsló felidézi az áldozat emlékezetében az adott mozzanatot, mire az illető önmagában végigéli mindazt, ami annakidején történt vele. A varázsló ennek a filmszerű, valósidejű vetítének lesz a tanúja. Ami azt jelenti, hogy az Időmágia segítségével a varázsló akár több óra vagy nap eseményeiről is tudomást szerezhet, ám ez - mivel éppenyi Emlékolvasással töltött időt igényel - meglehetős türelemről tesz tanúbizonyságot.

Feledés (Írás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat sok szempntből hasonlít az Emlékolvasáshoz, ám a Feledés segítségével a varázsló nem kifürkészi, hanem törli az áldozat emlékeit - egyszerre csak egyetlen momentumot, és annak is csak olyan hosszú szakaszát, amennyi a varázslat időtartama. A törölt emlék soha többé nem szerezhető vissza, mágikus úton sem!

A varázslat más irányú alkalmazásával a varázsló képes az áldozat elméjébe hamis emlékképeket ültetni - a fent már leírt témára és időtartamra vonatkozó megszorításokkal. Ettől kezdve ezt az emléket az áldozat teljes mértékben a magáénak tekinti, és úgy emlékszik vissza rá, mint amit maga élt meg. Az, hogy egy emlék hamis, csakis egy másik varázslónak tűnhet fel, amikor épp az adott mozzanat felől kiváncsiskodva Emlékolvasást végez. Ebben az esetben is csak akkor, ha az Emlékolvasás erősítése nagyobb vagy egyenlő, mint a hamis emlék elhelyezésére alkalmazott varázslat erőssége volt.

Azt, hogy a Feledés varázslat az említett két változat közül melyik módon működjön, a varázsló határozza meg.

Részleges Amnézia (Kábítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat egyáltalán nem emlékszik közeli múltjára. Mindent, ami az érintett idő alatt esett meg vele, meg nem történtnek tekint. Hogy mennyi idő esik ki az emlékeiből, azt a Kábítás erőssége (E) határozza meg. Minden egyes E egy napot jelent. A varázslat időtartamának elmúltával az elfeledett emlékek maradéktalanul visszatérnek, ám ez nem egyik pillanatról a másikra történik meg, hanem órák alatt.

Teljes Amnézia (Bénítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 3 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat elfeledi minden emlékét, egész életét, még a gyermekkorára sem képes visszagondolni. Elfelejti Kasztját, Tapasztalati Szintjét, Képzettségeit, egyszóval mindent. Az emlékközpont bénultságának elmúltával az elfeledett emlékek visszatérnek. Ez nem egyik pillanatról a másikra játszódik le, hanem órák, néha napok alatt.

Mozgásközpontra ható operációk

Követés (Olvasás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 2 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat segítségével a varázsló tudomást szerez az áldozat minden egyes, az Időtartam alatt bekövetkező mozdulatáról. Legyen az kéz vagy lábmozdulat, szemmozgás, de akár még egy mély lélegzetvétel is.

Irányítás (Írás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 2 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló képes irányítani az áldozat mozdulatait. Ezek csak viszonylagosan egyszerűek lehetnek (pl: varázslás, kardforgatás nem!), és az áldozat, ha éppen nincs parancsa valamely mozdulatra, vagy ha az előzőt már végrehajtotta, akkor a következőig maga is cselekedhet. Ám ez nyomban félbeszakad, amint az új utasítást megkapja.

Fontos megjegyezni, hogy az életösztön erősebb az Irányításnál, ezért ha a varázsló öngyilkos cselekedetre kényszeríti az áldozatot, akkor az újabb Mágiaellenállásra jogosult, amely ha sikeres, az illető kitör a varázslat hatása alól; míg ha sikertelen, akkor végrehajtja az öngyilkossághoz vezető mozdulatot.

Kábaság (Kábítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 3 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat kábán, erőtlenül mozog. Elveszti egyensúlyérzékét - mozdulatai kiszámíthatatlanok, akár a részeg emberé. TÉ-je, VÉ-je, KÉ-je annyival csökken, amennyi a varázslat erőssége (E), a CÉ ennek a duplájával. Varázsolni képtelen, ereje, gyorsasága, ügyessége az erősséggel (E) fordított arányban, rohamossan csökken. Azaz minden 5 E 1 képességpont csökkenést eredményez (pl: 5 E = 1 pont csökkenés, 10 E = 2 pont csökkenés, 15 E = 3 pont, és így tovább).

Bénultság (Bénítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 3 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázslat hatására az áldozat az Időtartam lejártáig megbénul, mozdulni is képtelen. Fegyvert forgatni, célozni, védekezni, varázsolni képtelen, de szellemi és pszi képességének birtokában marad.

Akaratközpontra ható operációk

Gondolatolvasás (Olvasás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs

Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: 5 perc (30 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló az áldozat gondolataiban olvas, azokban, amelyek azt éppen foglalkoztatják. Minél nagyobb az erősítés, annál mélyebb, avagy elvontabb gondolatoknak jut nyomára. Kis (1-15 E) erősítés esetén, ezek csak felületes gondolatok lehetnek, olyanok, amelyek az elkövetkező pillanatok cselekvéseire vonatkoznak. Komolyabb erősítés esetén már hosszabb távú, vagy elvont gondolatok és szándékok is a varázsló tudomására jutnak.

Akaratátvitel (Írás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 4 Mp
Időtartam: 1 perc (6 kör)
Varázslás ideje: 1 szegmens

A varázsló rákényszeríti akaratát az áldozatra. Az akként cselekszik, beszél, harcol, ahogyan a varázsló azt meghatározza. Ez azt jelenti, hogy teljes Tudatával hiszi, az amit tenni kíván, a saját gondolata és vágya. Meg sem fordul a fejében, hogy a motiváció netán mástól származik.

Ha öngyilkos cselekedetre kap parancsot, akkor Akaraterő próbát tehet. Amennyiben ez sikeres, kiszabadul a varázslat hatása alól, és tudatába kerül a befolyásoltságának, miáltal - sikertelen Asztrálpróba esetén - vak gyűlölet ébred benne a varázsló iránt. Ennek hatása az Asztrálmágia fejezetében leírt Gyűlölet varázslathoz hasonló. Ha Asztrál próbája sikeres, ura magad érzelmeinek (karakter esetén a játékos dönti el, miként érez a varázsló irányában).

Zavarodottság (Kábítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 3 Mp
Időtartam: 3 perc
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat összezavarodik, nincs egy tiszta gondolata, nem képes dönteni: a legapróbb ügyekben is tanácstalan. Fejében egymást kergetik az összekeveredett gondolatok. Varázsolni képtelen, harcolni (azaz támadni és védekezni) is csak akkor, ha minden egyes körben sikeres Akaraterő és Inteligencia próbát tesz.

Tudattalanság (Bénítás)

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 5 Mp
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens

Az áldozat elméje lebénul. Képtelen mérlegelni, gondolkodni; pusztán indulatai, érzelmei, vágyai irányítják. Az egyik pillanatban sír, a másikban kacag; elvakultan imádja barátait, társait, aztán a legapróbb sérelem után fegyverrel ront rájuk, és teljes szívéből gyűlöli őket. A varázs hatására minden Asztrálmágiával okozott érzelem vakká erősödik.

JELMÁGIA

A **Világegyetem** törvényszerüségeit nem csak szavakkal, hanem bizonyos különös vonalvezetésű jelekkel is meg lehet fogalmazni. Ezek a jelek képesek arra, hogy rabul ejtsék a mágikus energiákat, hogy átalakítdsák, kisugározzák őket, akár a varázsló elméje. Általában nem többek, mint egyszerü végrehajtók, ám némelyikük a varázsló segítőjeként is közreműködik a varázslatok során, akár holmi egyszerű inas. A Jelmágia nagymesterei szinte minden már megismert mágikus hatást képesek rajzolatok formájában leírni.

A mágia ezen formájának valaha élt legnagyobb ismerőjéről, Moress Nobren mágusról az a legenda terjedt el, hogy egy alkalommal fél esztendős munkával egy egész hatalmas terem padlóját, falait és mennyezetét teleróva olyan mágikus jelrendszert alkotott, amely önnálló gondolkodásra is képes volt. Egyetlen kötetbe összefoglalt életművéből, a *Magica Graphicá*ból idézünk:

"A jelek mágikus formulák, a mágikus energia anyagba rögzült megnyilvánulásai. Meghatározó tulajdonságuk nem az anyag, amelyre írják őket, hanem a forma, a rajzolat vonalvezetése. A jelek tehát, bár nem bírnak anyagi minőséggel, mégis az anyag egy változatát jelentik, hiszen a forma, a külalak egyedül az Anyagi Világban meghatározó attribútum...

...Az eltérő - legalábbis az eltérőnek tekinthető - formák, így rajzolatok száma végtelen, végtelen tehát a Jelmágia jeleinek száma is. Ezzel együtt végtelen az így megidézhető mágikus módszerek és hatások sokasága is.

...A rajzolatok uralmat adnak a Világegyetem felett - nem különbek és nem hitványabbak a mágikus igéknél és holmiknál. Talán csak annyiban különböznek, hogy bizonyos mágikus operációkhoz már elfeledtük a szavakat, míg a jelek reánk maradtak az elődöktől. Kutatjuk tartamukat, igyekszünk szétboncolni őket, hogy beléjük lássunk, egészen a vázat adó csontokig, akár a gyógyító teszi az emberi testtel. Állítom, semmit sem tudunk még alapvető titkaikról...

...A mágikus szempontból tökéletes rajzolatot a varázsló csak transzban képes megalkotni. Mivelhogy a Jelmágia nem pusztán a rajzolatból áll, hanem abból a transzban végrehajtott műveletből is, melynek során a varázsló lelkének lenyomatát, egy lényéből kipattanó apró szikrát is elhelyez a vonalak között.

Ez az a parányi szikra, melytől az életre kél..."

A Jelmágia a mágikus tartamú rajzolatokat 5 csoportba sorolja:

- Varázskörök
- Varázsjelek
- Szimbólumok
- Bélyegek
- Pentagrammák

A játékrendszerben érvényesülő, Jelmágiára vonatkozó szabályok:

- Minden rajzolat elkészítéséhez szükséges a transz (lásd Pszi - Transz diszciplína!), ami tíz perces meditációt és 1 Pszipont felhasználását igényli.

- Minden rajzolat elveszíti mágikus tartalmát (azaz többé nem fejt ki mágikus hatást), ha vonalai megsérülnek.

- A Jelmágiára - kevés kivétellel - nem alkalmazható Időmágia, Térmágia és Szimpatikus Mágia!

VARÁZSKÖRÖK

A **varázskör** egy azonos középpont köré rajzolt kisebb és nagyobb kör. A két körív között szerepelnek a hatásra vonatkozó mágikus tartalmú feliratok és jelek. A varázskör általában lények kirekesztésére vagy bebörtönzésére, mágikus hatások távoltartására vagy körbezárására használatos. A kirekesztő varázskör lehetetlenné teszi, hogy a teremtmény, aki ellen alkották, a külső körív vonalát átlépje. A bebörtönzésre használatos éppen fordítva működik: a bezárt lényt megakadályozza abban, a belső körívből kitörjön. A védő varázskör bizonyos mágikus hatásoknak vet gátat, azaz a megjelölt hatás, nem juthat be a külső köríven belűlre, míg ellenben a körbezáró varázskör a hatást éppenhogy a belső kör vonalán belülre korlátozza.

Kirekesztő Varázskörök

Erősség: végtelennek számít
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc

A Kirekesztő Varázskörök arra használatosak, hogy bizonyos nem természeti eredetű lényeket visszatartsanak a külső köríven belüli területtől. Ez úgy történik, hogy az adott lény a mágikus hatások miatt képtelen átlépni a körívet, ám varázslatai átjutnak azon. Az, hogy egy efféle varázskör mennyi Mp-ba kerül, attól függ, hogy milyen lény távoltartására készült. Erről a következő táblázat tudósít:

Lény hovatartozása	Mp
félhalottak	20
kisértetek és lelkek	30
alsó- és közrendű démonok	45
démonurak és -hercegek	70

A Kirekesztő Varázskör az összes Jelmágikus rajzolathoz hasonlóan addig fejti ki hatását, amíg vonalai sértetlenek.

Maga a kiszemelt lény képtelen arra, hogy megtörje a varázskör vonalait. Még mágikus úton sem: ezirányú varázslatai létre sem jönnek. Természetesen szépszóval, fenyegetéssel, Asztrál vagy Mentál Mágiával rávehet erre bárkit.

Bebörtönző Varázskörök

Erősség: végtelennek számít
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 25 perc

A Bebörtönző Varázskörök bizonyos lényeknek a belső körbe történő bezárására használatosak. Ez azt jelenti, hogy az adott lény képtelen átlépni a belső kör vonalát, és kijutni azon belülről. Egyébként minden szempontból hasonlóak a Kirekesztő Varázskörökhöz, a Mp igényük meghatározásában is a ott említett táblázat az irányadó.

Védő Varázskörök

Erősség: lásd a leírásban!
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást!
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 20 perc

A Védő Varázskörök arra használatosak, hogy egy adott mágikus vagy környezeti hatástól megvédjék a varázskör külső körén belül eső területet.

Mágikus hatás esetén: a védett területen, ha a varázskör E-je nagyobb a mágikus hatás E-jénél, a hatás nem érvényesül. Ha a varázskör E-je kisebb, akkor a hatásból csak annyi jut át a Védő Varázskörön, amennyivel E-je több, mint a varázsköré. (bejutott E egyenlő a hatás E-je minusz a varázskör E-je) Ebben az esetben a védett területen belül az adott hatás csak bejutott E-jének függvényében érvényesül.

Környezeti hatások esetén ugyanez a metódus a mérvadó, ám ezek erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen tipusú Védő Varázskörök léteznek, és ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, a következő táblázat tudósít:

Hatás	varázskör Mp igénye 1 E-hez
Elemi Mágia	
Őstűz/tűz/hő	1
Ősvíz, Ősföld, Őslég	1
Elemi Erő	1
Természeti Anyag Mágiája	2
Asztrálmágia	2
Térmágia	2
Időmágia	2
Mentálmágia	3
Szimpatikus Mágia	3

A varázskörnek nem kell a teljes varázslat E-jével megbírkóznia, irányulhat annak egyetlen mozaikja ellen is. Ilyenkor a körön belül csak az adott mozaik nem érvényesül, a varázslatba foglalt többi igen.

Körbezáró Varázskörök

Erősség: lásd a leírásban!
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a varázskör töretlen
Rajzolás ideje: 20 perc

A Körbezáró Varázskörök a Védő Varázskörökhöz hasonlóan működnek, azzal a különbséggel, hogy a hatást ami ellen készítették őket nem a külső körön kivülre korlátozzák, hanem bezárják a belső körön belülre - megakadályozva, hogy az azon túl is érvényesüljön. A hatásból annyi jut ki, amennyi a Védő Varázskörnél említett módon, ott belülre kerülhet. Azaz: a kijutó E egyenlő a hatás E-je minusz a varázskör E-je.

Környezeti hatások erőssége minden esetben 15 E-nek számít.

Arról, hogy milyen típusú Körbezáró Varázskörök léteznek, és ezek 1 E-s erősítéséhez mennyi Mp szükséges, a Védő Varázsköröknél ismertetett táblázat tudósít.

Végrehajtó Varázskör

Erősség: amennyi a beleírt varázslaté
Sebzés: lásd a leírást
Mana-pont: 40 + a varázslat
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 30 perc

A Jelmágia egyik kevéssé ismert rajzolata. Sok varázsló még a létéről sem tud, mások, ha hallottak is felőle, nem ismerik rajzolatának titkát. A Pyarronban és Doranban nevelkedett növendékek természetesen elsajátíthatják, ha külön figyelmet szentelnek a Jelmágia tanulmányozására. (Hogy Játékos Karakter ismeri-e felrajzolásának titkát, azt KM-je dönti el. Ha engedélyezi, a tanulás 5 Képzettségpontba kerül).

A Végrehajtó Varázskört Moress Nobren mágus dolgozta ki, híres lankonti falrajzolatában, a Sydulban. Összefoglaló művében, a Magica Graphicában is említést tesz róla - rajzolatát a mai napig ez alapján oktatják.

A Végrehajtó Varázskörbe bármilyen mozaikokból felépített varázslat beleírható, és csak akkor aktivizálódik, ha valaki a varázskörbe lép. Fontos megkötés, hogy a varázslat - bármekkora is legyen eredeti hatóterülete - csak a varázskör belső körívén belül eső területre, ill. az ott tartózkodókra hat, ott azonban válogatás nélkül mindenkire.

A varázskör felrajzolása 40 Mana-pont, plusz még annyi, amennyibe a beleírt varázslat kerül. A beleírt varázslatot csak egyszer képes végrehajtani, de a kimerült Varázskör annyi Mana-pontért, amennyi a beleírt varázslat Mp-igénye, újra feltölthető. Ha vonalai megtörnek, a varázslat kiszabadul és kifejti hatását, de a rajzolat többé nem használható.

Varázsjelek

A **varázsjelek** mágikus tartalommal bíró önálló jelek, vagy azokból felépülő feliratok. Legyenek bár különállóak vagy egy hosszabb írás részei, soha nem nagyobbak egy ezüstpénznél.

Változás Varázsjel

Erősség: mint az azonos hatású mozaik esetében
Sebzés: mint az azonos hatású mozaik esetében
Mana-pont: háromszor annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Minden a Természeti Anyag Mágiájának fejezete alá tartozó hatás leírható a Változás Varázsjellel. A varázsjelet arra a tárgyra kell rajzolni, amelyet a varázsjellel a varázsló megváltoztatni kíván, hatása ellen nem véd a Személyes Aura sem. Az adott hatás nem ér véget a mozaiknál feltüntetett időtartam lejártával, hanem mindaddig érvényesül, ameddig a tárgyon a varázsjel töretlen. A Változás Varázsjel megrajzolása háromszor annyi Mana-pontba kerül, mint a hasonló varázslat mozaik, ám erőssége ugyan annyi marad.

Zóna Varázsjel

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 25 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Zóna Varázsjel körüli 20 láb sugarú gömb a varázsló Zónájának számít, akárcsak a teste körüli hasonló méretű terület (lásd még: a varázsló Zónája). Vagyis, ahol ezt a varázsjelet a varázsló elhelyezi, ott újabb Zóna jön létre, amelyen belül majdnem úgy varázsolhat távolbahatás nélkül is, ahogyan azt a teste körüli Zónában teheti. A különbség csupán annyi, hogy a Zóna Varázsjelen keresztül végrehajtott varázslatok Varázslási ideje minden esetben +1 körrel megnő, s a eredeti Mana-pont igényéhez + 5 Mp járul.

A varázslók éppen ezért gyakran helyeznek el Zóna Varázsjelet olyan helyeken, ahová később varázsolni kívánnak. Nem egyszer apróbb tárgyakra írják, és azokat szolgákkal viteik el a világ azon távoli pontjaira, ahová mágikus befolyásukat kiterjeszteni készülnek.

A Zóna Varázsjel másik felmérhetetlenül hasznos tulajdonsága, hogy lehetővé teszi a varázsló számára, hogy arra a helyre teleportáljon, vagy kaput nyisson, ahol a jel található.

Minden Zóna Varázsjel egyéni, azaz minden varázslónak saját jele van - amit az avatott szem fel is ismerhet. Minden varázsló csak saját Zóna Varázsjelét használhatja távolba varázslásra és Térmágiára.

Hátránya, hogy Tárgyszimpátia viszonyban áll a varázslóval, így ellenséges szándékú varázsló kezében veszélyessé lehet.

Személyes Aura Varázsjel

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 40 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A tárgy, amelyen a varázsló elhelyezi a varázsjelet, Személyes Aurájának védelme alá kerül. Ez azt jelenti, hogy attól kezdve az Aura védelme az adott tárgyra is kiterjed. Természetesen a varázsló nem csak saját, hanem valaki más Személyes Aurájának is részéve tehet ilymódon bármely holmit; ehhez az illetőnek magának kell a varázsjelbe mágikus rúnákkal beleírnia a nevét. Ami persze okozhat némi nehézséget, hiszen a rúnák pontos leírását egyedül a varázslók tanulják. Nem varázsló karakternek, ahhoz, hogy saját nevét rúnákkal képes legyen hibátlanul leírni, 3 hétig minden nap legalább két órát kell gyakorolnia.

Mágikus Aura Varázsjel

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 33 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A tárgy, amelyre a varázsló felírja a Mágikus Aura Varázsjelét, attól kezdve mágikusnak számít, miáltal nem hat rá a Természeti Anyag Mágiája. Rúnamágiával készített varázstárgyaknál a Mágikus Aura Varázsjel terjeszti ki a rúna mágikus hatását az adott tárgyra (Lásd Varázstárgyak!).

Lélekcsapda Varázsjel

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 35 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Kisugárzó Varázsjel

Erősség: mint a beleírt varázslaté
Sebzés: lásd a leírást
Mana-pont: 20/30 + a varázslat
Időtartam: ameddig a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc

A Végrehajtó Varázskör ikertestvére; hatása és működése is ahhoz hasonló. Két vállfaja ismeretes: az elsőnél a beleírt varázslat arra hat, aki a varázsjelet megérinti, a másodiknál a varázsjel előtt karnyújtásnyi (1 láb) távolságon belül elhaladókra - válogatás nélkül. A hatás megnyilvánulása és az érintettek elleni hatékonysága a varázsjelbe írt varázslat természetétől és erősségétől függ. (Például a kicsapó tűznyíl nem feltétlenül találja el az áldozatot.)

Az első változat 20 Mana-pont, plusz annyi, amennyibe a beleírt varázslat kerül, a második 10 Mp-tal több.

Szimpátia Varázsjel

Erősség: 1
Sebzés: -
Mana-pont: 20
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 3+3 perc

Jelpár, mely tárgy-tárgy szimpátiát hoz létre két tárgy között, melyekre írják őket. Ha bármelyik rajzolat megsérül, a szimpátia azonnal megszűnik.

Kémszem Varázsjel

Erősség: 1
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5+5 perc

Jelpár, amely egymással szimpátiaviszonyban álló varázsjelből és bélyegből áll. Az első bárhol, bármilyen tárgyon elhelyezhető, míg a második arra a személyre írandó, aki a varázsjellel látni fog.

A bélyeg viselője - ha akarja - képes a varázsjellel úgy látni, mintha az saját szeme lenne. Ilyenkor saját szemével természetesen nem lát. Ha valaki úgy rajzolja fel a bélyeget, hogy az egyszerre több varázsjellel is kapcsolatban áll, tetszése szerint válogathat azok között, egyikről a másikra váltva egymás után több helyszínt is szemmel tarthat. Fontos megjegyezni, hogy a Kémszem nem forgatható, azaz egyetlen, meghatározott irányba mered. Forgatásáról, mozgatásáról más varázslattal, netán kahrei mechanikával szükséges gondoskodni.

A rajzolat felírásának Mp-igénye a bélyeg és a varázsjel maximális távolságától függ. Ha ennél távolabb kerülnek egymástól, a szimpátiaviszony szünetel, így a kémszem ideiglenesen megvakul, s csak akkor használható újból, ha ismét a hatótávba kerül.

Hatótáv	Mp-igény
0-20 láb	55 Mp
20-39 láb	60 Mp
40-99 láb	68 Mp
100-999 láb	75 Mp

ennél nagyobb távolságra nem alkalmazható.

A fent feltüntetett Mana-pontok a teljes jelpárra vonatkoznak; a szimpátiaviszony miatt közös Transzban kell megrajzolni őket. Több varázsjel egy bélyeghez csatlakoztatása esetén a bélyeget is minden alkalommal újra kell rajzolni, bár vonalai tökéletesen fedhetik a korábban felírt bélyegekét. Az újabb és újabb jel párok természetesen már újabb és újabb Transzban is megalkothatóak - így minden pár felrajzolása után nyílik mód Mana-pont gyűjtésre.

A kémszem addig működőképes, ameddig mindkét rajzolata töretlen.

Térgát Varázsjel

Erősség: 1E (1Mp-ért 1E-vel növelhető)
Mana-pont: 1Mp /1láb sugár
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Térgát Varázsjel Ynev várainak, palotáinak, erősségeinek mindennapos kelléke, a rúnatornyok leggyakoribb jele. Adott területen belül gátat szab minden Térmágiának: a területről és a területre Teleportálni, Távolbahatni, Térkaput nyitni lehetetlen - hacsak a Términia erőssége (E) meg nem haladja a Varázsjelét.

- A Teleport erőssége akkor számít 1E-nek, amikor a varázsló az utazó tárgy vagy személy teljes súlyának megfelelő Mana-pontot fordít a varázslat létrehozására. Ezen összérték megduplázásával az erősség is megkétszerezhető, megtriplázásával pedig megháromszorozható.
- A Térkapu erőssége alapesetben (68Mp) 1E, ami további 68 Mana-ponttal 2E-re növelhető.
- A Távolbahatás erőssége a hozzáfűzött legerősebb (legnagyobb E) mozaik erősségével azonos.
- A Szimpatikus Mágián alapuló varázslatokat a Varázsjel nem rekeszti ki.

A Térgát Varázsjel gömbterületen fejti ki gátló hatását, melynek középpontja minden esetben maga a jel. Az érintett területen a gátló hatás mindenütt azonos erősséggel érvényesül, míg a gömb határán kívül azonnal megszűnik. A védett gömb sugarát a Varázsjel felírásakor kell meghatározni, ez befolyásolja a rajzolás Mana-pont igényét. Minden 1 lábnyi sugár 1 Mana-pontba kerül, azaz a 20 lábnyi sugár 20 Mp-be, az 50 lábnyi 50 Mp-be. Ekkor az adott területen a Térgát erőssége 1 E. Az erősség minden ezen felüli (a sugarat nem növelő) Mana-pont befektetésével 1 E-vel növelhető. Azaz 20 lábnyi sugár esetén 20 Mp-ért az erősség 1 E, 39 Mp-ért 20 E, 50 Mana-pontért 31 E; míg 5 lábnyi sugárnál 39 Mana-pontért 35 E, 50-ért pedig 46 E.

Tércsapda Varázsjel

Erősség: 1E (1Mp-ért 1E-vel növelhető)
Mana-pont: 2Mp /1 lábnyi sugár
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Tércsapda a Térgát Varázsjel különleges változata. Hatóterületén nem gátat szab a Térmágiának, hanem a varázsjelhez vonzza. Minden Térmágikus hatás a varázsjelen ill. annak közvetlen szomszédságában jön létre. A Térkapu oda nyílik - hiába akarta létrehozója máshova nyitni -, a Teleportált tárgyak és lények oda érkeznek, a Távolbahatott varázslatok ott jönnek létre. Mivel a Tércsapda jelenlétét a Térmágiát létrehozó varázsló nem érzi meg előre, Teleportálás során könnyen csapdába kerülhet.

A Varázsjel hatóterülete (2Mp / 1 lábnyi sugár) és erősítése a Térgátéhoz hasonló.

Tapadás Varázsjel

Erősség: 1E/1Mp
Mana-pont: 1 / 5kg-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1+1 kör

Varázsjel-pár, melyet két különálló tárgyon kell elhelyezni. A két jel tükörképe egymásnak, pontosan egymáshoz illesztve összetapadnak. Minél erősebb a beléjük foglalt mágia, annál nehezebben választhatók szét, azaz annál nagyobb súly megtartására alkalmasak. 1 Mana-pontért 5 kg súlyt megtartó jel pár rajzolható fel, s minden további Mp újabb 5 kg-mal növeli a súlyhatárt. Az összetapadó tárgyak a tapadás erősségét meghaladó erővel bármikor szétválaszthatók, de ismét összeillesztve újból összetapadnak - amíg a jelek töretlenek, bármennyiszer.

Forgás Varázsjel

Erősség: 1E/1Mp
Mana-pont: 1 / 5kg-ot megtartó súly
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1+1 kör

A Tapadáshoz hasonló jel pár, ám az összeillesztett tárgyak (a rögzítetlen, vagy a kisebb súlyú) a varázsjelek képezte tengely körül forognak. Egy tenyérnyi korong 5 szegmens alatt tesz meg egy teljes kört. A forgás sebessége a teljes Mana-pont igény megkétszerezésével megduplázható, háromszorozásával megtriplázható... és így tovább. Egyebekben a jel pár teljes mértékben a Tapadás Varázsjelhez hasonlóan viselkedik.

Szimbólumok

A szimbólumok embermagasságnál nagyobb mágikus jelek, vagy feliratok. Az Asztrál és Mentál Mágiáról szóló fejezetben leírt összes varázslat felrajzolható ebben a formában. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket - ám az illető csak akkor válik a varázslat áldozatává, ha Mágiaellenállását elvéteti. Egy szimbólum elkészítése annyi Mp-ba kerül, amennyibe a belefoglalt varázslat.

Asztrálszimbólumok

Mágiaellenállás: asztrális
Erősség: mint az azonos asztrál varázslat erőssége
Sebzés: -
Mana-pont: mint az azonos asztrál varázslat esetében
Időtartam: mint az azonos asztrál varázslat időtartama
Rajzolás ideje: 30 perc

Az Asztrálszimbólumok akkor fejtik ki hatásukat, amikor az áldozat megpillantja őket. Szimbólumként bármely az Asztrálmágia fejezetében leírt varázslat felírható. Ennek Mp igénye annyi, amennyi az azonos asztrál varázslaté, és erőssége, valamint időtartama is azéval egyenlő.

Az Asztrálszimbólumok ellen az áldozat dobhat asztrális Mágiaellenállást, melynek sikere esetén mentesül a szimbólum hatása alól.

Mentálszimbólumok

Mágiaellenállás: mentális
Erősség: mint az azonos mentálvarázslat erőssége
Sebzés: -
Mana-pont: mint az azonos mentálvarázslat esetében
Időtartam: mint az azonos mentálvarázslat időtartama
Rajzolás ideje: 35 perc

A Mentálszimbólumok az Asztrálszimbólumokhoz hasonlóak. Hatásukat arra fejtik ki, aki megpillantja őket. Szimbólumként bármely mentál varázslat felírható; ennek Mp igénye annyi, amennyi az azonos hatású mentál varázslaté. Ugyanez igaz az erősségre és az időtartamra is.

A Mentálszimbólumok ellen az áldozat dobhat mentális Mágiaellenállást, melynek sikere esetén mentesül a szimbólum hatása alól.

Bélyegek

A bélyegek néhány centiméter átmérőjű jelek, varázskörök, pentagrammák. Hatásukat arra fejtik ki, akinek a testén a varázsló elhelyezi őket. Az alany egészen addig áldozata a bélyeg hordozta mágiának, ameddig az el nem távolíttatik a testéről. A bélyegek oly erősen sugározzák a beléjük foglalt mágikus hatást, hogy velük szemben Mágiaellenállásnak helye nincs. *Asztrálbélyeg* esetén a jeleknek tartalmazniuk kell az érzelem irányát is. A Mentális Operációk közül a Kábítás és Bénítás *Mentálbélyeg*ben való elhelyezése nem jelent különösebb nehézséget, ám az Olvasással és az Írással merőben más a helyzet. Hiszen ilyenkor a varázsló és az áldozat agya között folyamatosan fennálló kapcsolatra van szükség, ami megköveteli, hogy a varázsló testén is legyen egy hasonló, csak néhány vonásban különböző bélyeg, továbbá, hogy az olvasás, írás ideje alatt a varázsló a kapcsolatra összpontosítson.

Asztrálbélyegek

Mágiaellenállás: -
Erősség: végtelennek számít
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Az Asztrálbélyegek alkalmasak arra, hogy viselőjüket az adott Asztrálmágia hatása alá helyezzék. Ez azt jelenti, hogy minden Asztrálmágiánál ismertetett varázslat végrehajtható Asztrálbélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló - transzban - az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Asztrálbélyeget. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott varázslat kerülne 15 E erősítés esetén. Azonban az Asztrálbélyeg erősítése már nem ennyi lesz, hanem mérhetetlenül több, ami eleve lehetetlenné teszi, hogy az áldozat Mágiaellenállással bírjon a varázslat hatása ellen.

Az Asztrálbélyeg időtartama korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeget. Ha felfedezi és képes rá, akár le is törölheti magáról.

Mentálbélyegek

Mágiaellenállás: -
Erősség: mérhetetlen
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírást
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Mentálbélyegek viselőjüket az adott Mentálmágia hatása alá helyezik, az Asztrálbélyegekhez hasonlóan. Minden mentál varázslat leírható Mentál Bélyeg formájában is. Ennek feltétele, hogy a varázsló - transzban - az áldozat testére rajzolja a kívánt varázslatnak megfelelő Mentálbélyeget. Ez annyi Mp-ba kerül, amennyibe az adott mentál operáció kerülne 20 E erősítés esetén. A Mentálbélyeg erősítése az Asztrálbélyeghez hasonlóan olyan hatalmas, ami eleve lehetetlenné teszi azt, hogy az áldozat Mágiaellenállást dobjon.

A Mentálbélyeg időtartama nem korlátozott; addig tart, ameddig az áldozat magán viseli a bélyeget.

Változás Bélyege

Erősség: mint az azonos hatású mozaik esetében
Sebzés: mint az azonos hatású mozaik esetében
Mana-pont: háromszor annyi Mp, mint az azonos hatású mozaik esetében
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A Változás bélyege csak annyiban különbözik a Változás Varázsjelétől, hogy személyre, élőlényre írják., bár erőssége a többi bélyeggel ellentétben nem végtelen, hanem megegyezik az azonos hatású mozaik erősségével. Leírásához a varázslónak háromszor annyi Mana-pontot kell áldoznia, amennyit a hasonló mozaik alkalmazásakor használna el.

Lélekcsapda Bélyeg

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 39 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Halottmozgatás Bélyege

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 52 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

A részletes leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Felruházás Bélyeg

Erősség: végtelen
Sebzés: -
Mana-pont: mint az azonos nevű varázslatok
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Három fajtája ismeretes: az Értelemmel, a Tudattal, és a Személyiséggel Felruházás. Ezek hatása és alkalmazása megegyezik az azonos nevű boszorkánymesteri varázslattal. Hatásukat arra fejtik ki, akire írják őket.

A bélyeg hordozója - az említett varázslatok időtartamával ellentétben - mindaddig megőrzi a ráruházott értelmet/tudatot/személyiséget, ameddig a rajzolat vonalai töretlenek.

Pentagrammák

A **pentagramma** ötágú csillag, melyet a varázsló olykor csúcsait érintő körbe foglal. Méretére jellemző, hogy ennek a körnek - akár létezik, akár csak képzeletbeli - legalább egy lépésnyi átmérőjűnek kell lennie.

Idéző Pentagramma

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 40 Mp
Időtartam: az idéző gyertya függvénye
Rajzolás ideje: fél óra (180 kör)

A pentagramma leggyakrabban idézésekhez használatos; ilyenkor a varázsló litániát kántál, a megidézett ennek végeztével jelenik meg. A litánia hossza a idézett teremtmény Necrografia beli besorolásától függ. Mintahogy ez határozza meg azt is, hogy mennyi Mp szükséges az idézéshez. A Mp-ok a litánia elmondásakor használódnak fel.

A pentagrammába mágikus rúnákkal bele kell írni a megidézni kívánt lény megnevezését. A további leírást lásd a Nekromancia című fejezetnél!

Térkapu Pentagramma

Erősség: 1
Sebzés: -
Mana-pont: 82 (2x)
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Rajzolás ideje: 1 óra (2x)

Az idéző pentagramma után a leggyakrabban alkalmazott pentagramma alapú rajzolat. Hatása hasonló a Térkapu mozaikéhoz, számottevő különbség csak működésének részleteiben mutatkozik. Párban használatos, csak akkor teszi lehetővé az átjárást a tér két pontja között, ha a pentagrammát mind az indulási, mind az érkezési oldalon felrajzolták. A keletkező átjáró nem állandó, csak olyankor nyílik meg, ha valaki vagy valami az indulási pentagramma külső körívén belülre kerül. Ilyenkor sem átlátható - akár a térkapuk - és anyagi minőségen túl semmi nem juttatható át rajta - azaz nem alkalmas varázslatok távolbahatására és a Zóna sem érvényesül rajta keresztül.

Hogy egy pentagramma érkezési vagy indulási, netán mindkét szerepet betölti-e, azt felrajzolásakor kell meghatározni. Ezért van, hogy az értő szem a rajzolatra pillantva nyomban képes megállapítani annak rendeltetését. Senki nem képes azonban kiolvasni, vajon hol található a pentagramma párja, ezt legfeljebb tapasztalati úton, a körívet átlépve lehetséges kideríteni.

A pentagrammák tárgy-tárgy szimpátiaviszonyban állnak egymással. Az általuk biztosított térkapu addig üzemképes, ameddig mindkét oldali rajzolat vonalai töretlenek.

NEKROMANCIA

Az idézésekhez mindig szükséges egy transzban felrajzolt idéző pentagramma, egy mágikus jelekkel rótt gyertya, és egy megfelelő hosszúságú idéző litánia. Továbbá ajánlatos gondoskodni arról is, hogy a megidézett teremtmény ne fordulhasson megidézője ellen. Erre olykor elegendő a gyertya nyújtotta fenyegetés, ám néha szükség lehet a megidézőt óvó védő varázskörre, netán az érkezőt rabulejtő bebörtönző varázskörre is.

A varázsló az idéző litánia elmondásakor a pentagramma közepén köteles tartózkodni, és a gyertyát is itt kell elhelyeznie, A megidézett teremtmény a varázsló által meghatározott, annak Zónáján belül eső, tetszőleges helyen jelenik meg.

A gyertya az idézés időtartama alatt az idézett lény életének jelképe. Az idézett addig képtelen visszatérni saját síkjára, ameddig a gyertya a pentagrammán belül marad. Ez akkor is igaz, ha történetesen birtokában van a mágikus hatalomnak, melynek segítségével maga is képes a síkváltásra. Ha a gyertya - mielőtt még elaludna - kikerül a pentagrammán belűlről, akkor a lény - hacsak időközben más módon az Anyagi Síkhoz nem köttetett - haladéktalanul visszakerül oda, ahonnét a varázsló megidézte. Abban az esetben, ha a gyertya az idéző pentagrammán belül elalszik, a megidézett teremtmény elpusztul. Lelke pedig - ha egyáltalán bír ilyennel - visszakerül a reinkarnáció leges-legelső lépcsőfokra. Ez az a fenyegetés, amivel a megidéző sakban tarthatja a nála akár jóval hatalmasabb teremtményeket is - hiszen elegendő elfújnia a gyertyát.

A gyertya színe iskolánként más és más. Akadnak gyertyák, amelyek órák alatt leégnek, de olyanok is, melyek egy hónap hosszan őrzik lángjukat. A gyertyákat mágikus jelek borítják, ezek teszik a megidézett teremtmény életének szimbólumává. A viaszba vésett jeleket csak transzban képes megalkotni a varázsló; arról, hogy ezen kívül még mennyi Mp-ba kerül egy-egy mágikus gyertya elkészítése, a Mágikus Gyertya Készítése nevű varázslatnál közlünk adatokat.

A varázslónak az idézéssel leggyakrabban az a célja, hogy az idézett teremtményt szolgálatra bírja, netán tudakozódjon tőle valami felől. A védekezés módja - a gyertyán túl - általában szintén ezen cél függvénye. Hiszen a tudakozódás során elegendő a teremtményt bebörtönözni, míg szolgálat esetén szabad mozgást kell biztosítani számára. Ilyenkor a megidézőnek - a gyertyával együtt - tanácsos védő varázskörök oltalmába húzódni.

Mentáltesttel nem rendelkező, azaz pusztán érzelmek és indulatok irányitotta lények az idézés időtartamára vak hűséget éreznek megidézőjük irányában - esetükben tehát védekezésre nincs komoly szükség.

IDÉZŐ LITÁNIA

Az idéző litániák mágikus tartalommal bíró szavakból állnak, melyek kimondására a varázsló csak mágikus energiáinak felhasználásával képes - azaz a litániák Mp-okba kerülnek. Minél több szóból áll egy litánia, annál több Mp-ot emészt fel - pontosan: 1 szó 1 Mp felhasználását igényli.

Ha a litánia bármely okból félbeszakad, többé nem folytatható - a már kimondott szavakhoz felhasznált Mp-ok elvesznek - és az idézés is sikertelen lesz. Egy a *Necrografiában* I. osztályba sorolt lény megidézéséhez 25 szavas litániára van szükség, egy II. osztályú megidézéséhez 35 szavasra. A továbbiakat a mellékelt táblázat mutatja. A litánia hossza szintén a szavaktól függ: 1 szó 1 szegmens, 10 szó 1 kör, 60 szó 1 perc.

Idézet Abdul al Sahred *Necrografiájából*:

„...A többi Anyagi Világ és a Túlvilág teremtményeit megidézésük nehézsége, azaz az idéző litánia hossza szerint tíz osztályba sorolom.

Osztály	Megfogalmazás	Mp igénye
I.	tudattalan élőhalottak (élőhalott)	25
II.	éji rémek (élőhalott)	35
III.	kóborló dögök (lélek)	45
IV.	vérivó élőhalottak (élőhalott)	55
V.	lidércek (kísértet), alsórendű (20 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (démon)	70
VI.	szellemek (kísértet)	70
VII.	életerővel táplálkozó szellem (kísértet), közrendű (50 Ép-nél kevesebbel rendelkező) démonok (démon)	85
VIII.	démonurak (120 Ép-nél kevesebbel rendelkező démonok) (démon)	95
IX.	elhunytak lelke (lélek)	100
X.	démonhercegek (démon)	135

A tudattalan élőhalottak lélekkel nem rendelkező, a természet rendjétől idegen teremtményei valamely gonosz szándékú Isteneknek, azok papjainak vagy ostoba varázslóknak. Torz lélekmásolatok, melyek fejlődésre képtelenek, létük nem több, mint egyfajta elferdült asztrális létezés. Tudatuk egyetlen, egyszerű, kívülről beléjük plántált parancsra korlátozódik; céljuk nem több, mint ennek végrahajtása. A parancs megfogalmazója leggyakrabban maga a teremtőjük, esetleg az, aki határtalan ostobaságában megidézi őket. Anyagi Testük általában nem a Világegyetem, hanem a Külső Síkok valamelyikének anyagából épül fel. Így a nem mágikus anyagú fegyverek nem sebzik őket, a Természeti Anyag Mágiája nem gyakorol rájuk semmilyen hatást. A Mentál- és Asztrálvarázslatokkal szemben immunisak.

Az éji rémek a reinkarnáció folyamatában már magasra jutott, gonosszá vált lelkek, akik a további ujjászületésből jóidőre kirekedtek. Utolsó halálukkor az asztrológiai és mágikus együttállások révén nem szakadtak el anyagi testüktől, hanem annak rabjává válván az Anyagi Világban kóborló élőhalottakká lettek.

A kóborló dögök afféle lelkek, akik a reinkarnáció kikövezett ösvényéről saját gonoszságuk folytán az útszéli árok mocskába sodródtak. Tönkrement, elkorcsosult, beteges lekek, aki többé nem születnek újjá semmiben és senkiben, nem is jutnak soha a Külső Síkok Isteni Világaiba. Lényük, tudatuk jelentős részét torz

asztráljuk teszi ki, mentáljuk legfeljebb egy állatéhoz mérhető. Az anyagban egyképpen ölthetnek testet, elbitorolják más, egészséges lelkek Anyagi Testét. Beléköltöznek, és ritka asztrológiai vagy ezoterikus együttállásokkor beteges vágyaik, őrületük kielégítésére kényszerítik azt. Legismertebb fajuk a vérfarkas.

A vérivó élőhalottak olyan lények, akiket áldozatként öltek meg valamely gonosz Isten oltárán. Lelküket a sötét szertartás kiszakította a reinkarnáció folyamatából, és az Isten Külső Síkjára ragadta el. Ott új testtel ruháztattak fel, mely már annak anyagából való, így az Anyagi Síkon csak mágikus fegyverekkel sebezhetőek és hatástalan rájuk a Természeti Anyag Mágiája. Egykori haláluk Vérmágia következménye - ezzel magyarázható olhatatlan szomjuk az említett testnedv iránt.

Itt figyelmeztetem a téma iránt érdeklődő olvasót, hogy ne keverje össze eme teremtményeket a Világegyetemben is fellelhető hasonló lényekkel.

A lidércek és a szellemek inteligens félhalottak, akik haláluk után valamely ártó szándékú átok következtében nem születhettek újjá új testben, hanem valamely gononsz Isten Külső Síkjára száműzettek, ahol örök bolyongásra kárhoztattak. Idézéskor onnan jönnek el az Anyagi Világba, és az idézés lejártával oda is térnek vissza. Testük a Külső Sikról származó, légies anyagokból épül fel, így azt csak mágikus fegyver sebezheti.

A lidércek boszorkány átkának, a szellemek boszorkánymester fekete mágiájának szüleményei.

Az életerővel táplálkozó szellemek az éji rémekhez hasonlatos, ám azoknál jóval magasabbra jutott lelkek. Önnön gonoszságuk folytán sodródtak ki a reikarnáció folyamából. Egykori, immár légies halmazálapotú anyagi testük rabjai.

A démonok, legyenek bár alacsony- vagy közrendűek, netán urak vagy hercegek, mind afféle Külső Síkok teremtményei, melyeket nem ural Isten. Intelligensek és rossz szándékúak, gondolkodásuk kifinomult és követhetetlenül kaotikus. Lelkük nincsen, testük azon idegen világ anyagából épül fel, ahonnan megidéztettek, így mágikus fegyvereken kívül semmi nem árthat nekik. Megidézőjüket majd minden esetben igyekszenek elpusztítani; gonoszságukról és leleményességükről, de bátran mondhatom, korlátlan hatalmukról sem lehet fogalma az olvasóimhoz hasonló ostoba földi halandónak.

Elhunytak lelkeinek nevezem azokat a lelkeket, akik bár részt vesznek a reinkarnáció folyamatában, meghatározatlan időre pihenni tértek valamely Isten által uralt Külső Síkra. Ők nevük ismeretében és személyes tárgyaik, netán csontjaik birtokában megidézhetőek, akár anyagba is börtönözhetőek, ám aki ilyet tesz, legyen tisztában azzal, hogy cselekedete a Mindenség törvényei és az Istenek akara.ı ellen való.

Felhívom továbbá az idézéssel kisérletező varázslók figyelmét arra, hogy a reinkarnáció folyamatában már újjászületett lelkek meg nem idézhetőek. Silány kis tudásuktól már az is nagy eredmény, ha az efféle léleknek egyáltalán nyomára bukkannak, és felfedik azt az isteni titkot, hogy kiben avagy miben született újjá..."

VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Mágikus Gyertya Készítése

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: lásd a leírásban
Rajzolás ideje: lásd a leírásban

A varázsló varázsjeleket helyez el egy speciális viaszból készített gyertyán. Ehhez természetesen - mint a Jelmágia varázslatainak bármelyikéhez - előbb transzba kell kerülnie (lásd: Pszi - Transz diszciplína!). Arról, hogy a gyertyához szükséges alapanyag mennyi pézbe kerül, és elkészítése menynyi időt és Mp-ot igényel, valamint, hogy a kész mágikus gyertya milyen hosszan ég, az alábbi táblázat tudósít.

Gyertya ára	készítés ideje	Mp igény	égés ideje
1 arany	10 perc	5	1 óra
2 arany	15 perc	7	2 óra
3 arany	25 perc	10	5 óra
5 arany	40 perc	14	12 óra
7 arany	1 óra	20	1 nap
10 arany	1.5 óra	25	1 hét
25 arany	2 óra	33	2 hét
50 arany	5 óra	50	1 hónap

Élőhalott-idéző Litánia

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: *Necrografia* szerint (a litánia szavaiként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: *Necrografia* szerint (szavanként 1 szegmens)

Az élőhalott idézés litániájának szó és Mp igénye az élőhalott *Necrografia*-beli osztályától függ. Az élőhalott Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Arra nézvést, hogy az élőhalott miként fest, és mire képes, Abdul al Sahred művének fent ismertetett részletéből, valamit a KM-től tudhatsz meg adatokat.

Kísértetidézés Litánia

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: *Necrografia* szerint (litánia szavaiként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: *Necrografia* szerint (szavanként 1 szegmens)

A Kísértetidézés litániájának szó és Mp igénye a kísértet *Necrografiá*ban leírt osztályától függ. A kísértet légies halmazállapotú Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A kísértetekre vonatkozó, a *Necrografia* idézetben fel nem lelhető információkat a KM-edtől kérdezd!

Démonidézés

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: *Necrografia* szerint (litánia szavanként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: *Necrografia* szerint (szavanként 1 szegmens)

A Démonidézés litániájának szó és Mp igénye a démon *Necrografiá*ban leírt osztályától függ. A démon más világról származó, szinte sebezhetetlen Anyagi Testével egyetemben jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. A démonok - mivel lélekkel nem bírnak - a gyertya kialvásakor teljesen elpusztulnak, és testük porrá omlik. A további információkat kérdezd a KM-edtől!

Lélekidézés Litánia

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: *Necrografia* szerint (pentagramma + litánia szavanként 1 Mp)
Időtartam: gyertyától függ
Litánia hossza: *Necrografia* szerint (szavanként 1 szegmens)

A Lélekidézés litániájának szó és Mp igénye a lélek *Necrografiá*ban leírt osztályától függ. A lélek Anyagi Test nélkül jelenik meg, a litánia utolsó szavának elhangzásakor. Az Anyagi Síkhoz egyáltalán nincs is köze, csak az Asztrál és a Mentál síkon van jelen. A varázsló, ha transzba kerül (lásd Pszi!) képes úgy kommunikálni a lélekkel, mintha csak beszélgetnének. Ha ezt nem teszi meg, akkor a Pszi Telepátia nevű diszciplinájához kell folyamodnia. Ez természetesen megköveteli azt, hogy a lélek is bírjon Pszivel.

A Lélekidézés alapvető feltétele, hogy az idéző ismerje a megidézni kívánt lélek utolsó életében viselt nevét, és rendelkezzen ezen utolsó testének valamely csontjával vagy az illető valamely kedves, személyes holmijával.

A lélek képességei utolsó megnyilvánulásának képességeivel egyenlőek, azaz ha utolsó testében rendelkezett Pszivel, akkor lélekként is fog, mi több, ha ismerte a mágiát, varázsolni is képes lesz - olyan szinten, amilyenen életében tette. Természetesen Anyagmágiát egészen addig nem tud használni, míg Anyagi Testre szert nem tesz.

A lelkekre vonatkozó, a *Necrografia* idézetben fel nem lelhető információkat a KM-edtől kérdezd!

Űző litánia

Erősség: -
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: lásd a leírásban

Kevesen tudják, hogy az idéző litániákat visszafelé elmondva, azok hatása is megfordítható, azaz a lény nem megidéztetik, hanem elűzetik az Anyagi Síkról. Az űző litániák ugyan azokból mágikus tartamú szavakból állnak (ugyan annyi a Mana-pont igényük és a Varázslási idejük), mint az azonos idéző litánia, csak éppen fordított sorrendben, a legutolsó szavakat előre véve kell elkántálni őket. Az űző litánia utolsó szavának elhangzásakor a lény (akire a varázslat irányul), visszaűzetik - visszakerül - oda, ahonnan korábban megidézték. A nem idézéssel hívott teremtményekre a litánia semmilyen hatással nincs.

Mágia tudomány, célja szerint, négy féle űző litániát ismer: Élőhalott-űző, Kísértetűző, Démonűző és Lélekűző Litániát.

Lélekcsapda Bélyeg

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 39 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Az a test, amelyen a varázsló elhelyezi a Lélekcsapda bélyegét, képes lesz befogadni egy, a varázsló által meghatározott lelket. A beköltözött lélek azonnal kiterjeszti arra Személyes Aurájának védelmét, még akkor is, ha történetesen Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott holttestről van szó.

Ha a kiszemelt testben már lakozik lélek, akkor kettejük közül az fogja irányítani a közös testet, amelyiknek magasabb az Akaratereje. A bélyeg ellen nincs Mágiaellenállás.

A beköltöztetett lélek addig marad a testben, ameddig arról le nem törlik a varázsjelet. Ha ezt valaki megteszi, a lélek azonnal kikerül onnét.

Lélekcsapda Varázsjel

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 35 Mp
Időtartam: ameddig a varázsjel töretlen
Rajzolás ideje: 3 perc

Hasonló a Lélekcsapda Bélyeghez, de ezt nem lényre, hanem tárgyra írja a varázsló. Az adott tárgy ettől kezdve otthont ad a léleknek, amit az nem hagyhat el. Így képtelen lesz visszatérni eredeti testébe, vagy a síkra, ahonnan megidézték. A megidézett lélek ily módon immár kötve lesz az Anyagi Világhoz.

A beköltözött lélek képes kiterjeszteni Személyes Aurájának védelmét arra a tárgyra, amelyben lakozik.

A beköltöztetett lélek addig marad a tárgyban, ameddig arról le nem törlik a varázsjelet. Ha ezt valaki megteszi, akkor a lélek azonnal kikerül a belőle.

Halottmozgatás Bélyege

Erősség: -
Sebzés: -
Mana-pont: 52 Mp
Időtartam: ameddig a bélyeg töretlen
Rajzolás ideje: 5 perc

Ha a varázsló ezt a bélyeget elhelyezi egy holttesten, akkor az - dacára annak, hogy az élet már elszállt belőle - újból mozgásképes lesz. Ez éppúgy igaz a varázsló által készített (Homonculus), gondosan megmunkált (lásd Átformázás) testre is. Mivel a testből már eltűnt - vagy jelen sem volt - az élet princípiuma, ezentúl a mágia hívatott biztosítani a mozgáshoz szükséges energiát. Ez nem jelenti azt, hogy a test komolyan sérült is lehet, hiszen a csontokra és az izmok munkájára továbbra is szükség van. A bélyeggel felruházott test addig képes erre a mágia vezérelte mozgásra, amíg a bélyeget róla le nem törlik.

Természetesen ez még nem jelenti azt, hogy a Halottmozgatás Bélyegével ellátott lény cselekszik is. Ehhez előbb lelket szükséges a testbe költöztetni (Lélekcsapda Bélyeg), ami irányítja azt.

A Halottmozgatás Bélyeggel mozgatott test nem számít élőlénynek, hiszen hiányzik belőle az élet princípiuma. Ez annyit tesz, hogy az Átváltoztatás és a Visszaváltoztatás varázslatoknak nem képezheti alanyát.

Abban az esetben, ha a varázsló egy kevesebb mint 66 perce halott lényen helyezi el a bélyeget, a kiköltözött lélek még nem jár messze, így - idézés nélkül is - nyomban visszaköltözik a testbe.

Figyelem: a Halottmozgatás Bélyege csak akkor akadályozza meg a test elrohadását, ha az minden szempontból működőképes, azaz az anyagcserére is alkalmas. Ha nem, akkor a test hónapok alatt, lábon rothad el. A tartósításra csak a papok képesek - vagy a varázsló, folytonos Átformázással.

IDŐMÁGIA

Az Időmágia segítségével a varázsló képes arra, hogy egy általa létrehozott varázslatnak folyamatos utánpótlást biztosítson a Világegyetemet átitató mágikus energiákból. Ennek eredményeképpen a természet az adott időre energiával látja el a kívánt varázslatot. Egyfajta csatorna ez, melyen át mágikus energia áramlik az előbbiből az utóbbiba.

A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a varázsló kinyújthatja a varázslat időtartamát: újabb körökre, percekre, órákra, de akár még az örökkévalóságra is.

Az Időmágia igéit a varázslónak mindig egybe kell olvasnia a meghosszabítani kívánt varázslattal, ami egyértelmüen kizárja azt, hogy a varázsló egy már működő varázslat időtartamát is módosíthassa. Egy már működő varázslat időtartama nem befolyásolható!

Lássunk egy példát!

A varázsló szeretne létrehozni egy olyan 5 E erősségű tűzkardot, amely örökre megmarad. Hogyan teheti ezt?

Teremt 5E erősségű Őstüzet és karddá formázza - ez 20 Mp-jába kerül. Erre olvassa rá az Örökkévalóságot - ami 150 Mp. A teljes varázslat tehát 170 Mp-ot emészt fel - ami nem kevés!

Abban az esetben, ha egy varázslat valamely okból - akár csak egy pillanatra is - megszűnik működni, az Időmágia is lefoszlik róla, és kárba vész. Eztán már hiába ér véget a zavaró hatás, a varázslat - még ha akár Örökkévalóságot olvasott is rá a varázsló - többé nem kap új erőre.

Az előbbi példát követve: Ha az öröklétnek készített kard nála erősebb vízaurával csap össze - tegyük fel 10 E erejűvel - akkor eltűnik és soha többé nem jelenik meg; akkor sem, amikor forgatója kihúzza a aurából. (A vízaura E-je természetesen 5-re csökken.)

Ha a varázslat erőssége valamiért csökken, attól kezdve a maradék E fog érvényesülni az Időmágiával meghosszabított Időtartam lejártáig.

Ha tehát a példaként használt örökidejű tűzkard 3 E erősségű vízaurával találkozik, akkor ettől kezdve E-je 2 lesz. (A vízaura pedig megszűnik létezni.)

A ráolvasás ideje

A ráolvasás ideje mondja meg, hogy a varázslónak milyen hosszan kell a szükséges varázsszavakat kántálnia ahhoz, hogy a mozaik létrejöjjön, és kapcsolódjon a többihez.

VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Kör

Mana Pont: lásd a leírásban!
Ráolvasás ideje: 1 kör

A mozaik segítségével a varázsló varázslatának időtartamát növelheti meg további körökkel az alábbi táblázat szerint:

plusz kör	Mp
1	3
2	5
3	7
4	9
5	10

minden további kör plusz 1 Mp

Perc

Mana Pont: lásd a leírásban!
Ráolvasás ideje: 3 kör

A mozaik segítségével a varázsló varázslatának időtartamát növelheti meg további percekkel a következő táblázat szerint:

plusz perc	Mp
1	10
2	13
3	16
4	18
5	20

minden további perc plusz 1 Mp

Óra

Mana Pont: lásd a leírásban!
Ráolvasás ideje: 5 perc

A mozaik segítségével a varázsló varázslatának időtartamát növelheti meg órákkal a következő táblázat szerint:

plusz óra	Mp
1	25
2	30
3	35
4	34
5	40

minden további óra plusz 2 Mp

Nap

Mana Pont: lásd a leírásban!
Ráolvasás ideje: 10 perc

A mozaik segítségével a varázsló varázslatának időtartamát növelheti meg napokkal a következő táblázat szerint:

plusz nap	Mp
1	45
2	53
3	59
4	65
5	70

minden további nap plusz 5 Mp

Év

Mana Pont: lásd a leírásban!
Ráolvasás ideje: 1 óra

A mozaik segítségével a varázsló varázslatának időtartamát növelheti meg évekkel a következő táblázat szerint:

plusz év	Mp
1	75
2	85
3	94
4	102
5	110

minden további év plusz 8 Mp

Örökkévalóság

Mana Pont: 150 Mp
Ráolvasás ideje: 12 óra

A mozaik segítségével a varázsló örökkévalóvá teheti egy tetszés szerinti másik varázslat időtartamát. Ez 150 Mp-ba kerül.

Időzítés

Mana Pont: 15 Mp
Ráolvasás ideje: 1 perc

Ha a varázsló varázslatára Időzítést olvas rá, akkor annak hatása nem azonnal jön létre, hanem a varázsló által másodpercnyi pontossággal előre meghatározott időpillanatban. Ennek egy éven belül kell esnie. Ez persze még nincs hatással a létrejövő varázslat időtartamára - csak arra, hogy mikor aktivizálódjon.

Az Időzítés 15 Mp-ba kerül.

Időugrás

Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: lásd a leírásban
Varázslás ideje: lásd a leírásban

A mozaik segítségével a varázsló személyeket és tárgyakat juttathat előre az időben. Az Időugrás a mágia-filozófusok szerint nem más, mint a tér helyett az idő dimenziójában végrehajtott teleport. Az időutazók helyet nem változtatnak, ám eltűnnek a térből, s csak az időugráskor meghatározott időpont elérkeztével jelennek meg ismét. A köztes időben minden szempontból nem létezőnek minősülnek: mágiával sem érzékelhetőek vagy érhetőek el. Számukra azonban nem telik az idő, bármilyen távolra is ugranak, csak egy villanásként érzékelik az utazást. Nem öregszenek a világgal együtt; sebeik, be-

tegségeik sem gyógyulnak. A köztes időt egyszerűen átugorják.

Az Időugrás csak akkor jön létre, ha az érkezés pillanatában semmi nem gátolja az utazókat, hogy belépjenek a térbe. Ellenkező esetben semmi nem történik, az utazók el sem tűnnek, bár a varázslatra felhasznált Mana-pontok elvesznek. Vagyis, a Teleporthoz hasonlóan az Időugrással sem lehet valakit valamibe, vagy valamit valakibe belejuttatni.

Tárgyat a varázsló a súlytól függően, tetszés szerint küldhet előre az időben, de élőlények esetében bírnia kell az illető beleegyezését. Fontos tény még, hogy a mozaik segítségével az idő csak előrefelé járható, a múltba ugrás módját csak a mágusok ismerik.

Az alábbi táblázat megmutatja, hogy 3 kg súly hány Mana-pontért milyen messzire küldhető előre a jövőbe:

időugrás	Mp	Varázslási idő
1 körnél kevesebb	1	1 szegmens
1-6 kör	2	2 szegmens
1 perc - 1 óra	3	1 kör
1 óra - 1 nap	4	6 kör
1 nap - 1 év	5	2 perc
1 - 100 év	6	5 perc
100 - 1000 év	7	15 perc

Öregítés

Erősség: 1
Mana-pont: lásd a leírásban
Időtartam: 1 szegmens
Varázslás ideje: lásd a leírásban

A mozaik bizonyos értelemben az Időugrás ellentéte. A kiszemelt tárgyat vagy személyt éppúgy kiszakítja az Univerzum időszövetéből, ám nem megállítja, hanem felpörgeti számára az idő múlását. Míg az áldozatot körülvevő világban csak egyetlen röpke szegmens telik el, ő - testileg - napokat, heteket vagy akár éveket öregszik.

Mivel a varázslat az asztrál és a mentál testre nem hat, az élőlények nem észlelik az idő rohamos múlását, csak a testük öregszik egyik pillanatról a másikra. Tárgyak tetszés szerint öregíthetőek, ám az élőlényekre csak a Személyes Aura megszüntetésével, vagy az illető beleegyezésével hat a mozaik. Lényeges körülmény azonban, hogy az élőlények erőszakos öregítése szigorúan FEKETE MÁGIA.

A mozaik Mana-pont igénye a kiszemelt tárgy ill. élőlény súlyától, továbbá az öregedés mértékétől függ - az alábbi táblázat szerint:

Öregedés	Mp/3kg
1 hétnél kevesebb	1
1 hét - 1 hónap	2
1 hónap - 1 év	3
1 év - 10 év	4
10 év - 50 év	5
50 év - 100 év	6
100 év - 1000 év	7

Lassítás

Erősség: 1
Mana-pont: 1Mp / 3 kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A mozaik segítségével egy kiszemelt élőlény számára minimális mértékben lelassítható az idő. Az áldozat annyit észlel, hogy körülötte hirtelen minden és mindenki felgyorsul.

A lelassult áldozat Gyorsasága - bármennyi volt is - 3-ra zuhan, minden körben csak fele annyi támadásra jogosult, mint máskor (körönkénti egy támadás esetén csak két körönként egyszer), és elveszíti kezdeményezési jogát mindenkivel szemben. A lassulás időtartama alatt TÉ-je és VÉ-je -40-nel csökken, ellenben - az időtörés miatt - puszta bőre is 4-es SFÉ-vel rendelkezik, sebzése pedig megkétszereződik.

A mozaik nem mentálisan vagy asztrálisan hat, hanem az áldozat - legyen az személy vagy tárgy - számára az idő múlását valóban lelassítja. Az így aláhulló tárgy jóval lomhábban esik, ám földet érve éppolyan sérüléseket szenved, mint szenvedne egyébként. Ugyanakkor a gyorsabb időben mozgó tárgyakkal szemben hihetetlen ellenállást tanúsít, (ennek köszönhető az SFÉ), s általuk rendkívül nehezen mozdítható.

Mivel a Lassítás közvetlenül semmilyen káros hatással nincs az áldozatra, a Személyes Aura nem véd ellene. Manapont igénye kizárólag a kiszemelt tárgy ill. személy súlyától függ.

Gyorsítás

Erősség: 1
Mana-pont: 1 Mp / 3 kg
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 3 szegmens

A Lassítással éppen ellentétes hatású mozaik. A kiszemelt tárgy vagy személy saját idejének múlását felgyorsítja, miáltal környezete hozzá képest lelassul.

A felgyorsított személy Gyorsasága - bármennyi is egyébként - 21-re szökik fel, s minden körben kétszer annyit támadhat. TÉ-je és VÉ-je 40-nel növekszik, ám minden sebzés (Sp) amit elszenved, megkétszereződik, s minden ellenfelének +4 SFÉ-je lesz az ő csapásaival és szúrásaival szemben.

A felgyorsított tárgy kevésbé képes kárt tenni a többiben, ám annál könnyebben rongálódik.

TÉRMÁGIA

Dorham Adex az egyik legelső pyarroni mágus összegyűjtött kézirataiban így nyilatkozik:

„...A Térmágia lényege a Világegyetem szerkezetének különösségében rejlik. Abban, hogy a tér egyes pontjait bár jelentős távolságok választják el egymástól, mindig létezik közöttük közvetlen

kapcsolat is. Az Anyagi Világhoz szokott szemlélő számára persze mindez fel nem fogható, így magyarázata is pusztán hiábavaló szócséplés lenne. Fogadjuk el tényként: igenis, a távolság egyazon Anyagi Síkon belül könnyen leküzdhető. Két hozzávaló szükségeltetik: a Világegyetemben fellelhető mágikus energiák, és a Titkos Tudományok ismerete..."

VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Távolbahatás

Mana-pont: lásd a leírásban!
Varázslás ideje: 4 szegmens

A varázsló varázslatait - tartozzanak is a mágia bármelyik fejezete alá - csak Zónáján belül képes létrehozni. Ez azt jelenti, hogy vagy a maga körüli 20 láb sugarú gömbön, vagy a kölünböző helyeken elhelyezett Zóna Varázsjelei körüli ugyanekkora területen belül. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy egy már működő varázslat összeomlana, ha a varázsló távolabb sétál.

A Távolbahatás lehetővé teszi, hogy a varázsló Zónáján kívül is létrehozzon egy varázslatot. Ez azonban - a Zónán belüli varázslással ellentétben - megköveteli azt, hogy a varázsló lássa azt a pontot, ahol varázslatát megjeleníteni kivánja.

Vagyis Távolbahatni csak olyan helyre képes, amit lát!

Látása lehet természetes eredetű, de akár mágikus is. Az sem jelent akadályt, ha netán más szemével látja az adott helyet (lásd: Mentálmágia - Érzékelés!).

A Távolbahatás Mp igénye a kiszemelt pont varázslótól mért távolságától függ. Hogy miként, azt a következő táblázat határozza meg:

távolság	Mp
20 láb - 39 m	10
40 láb - 99 m	18
100 láb - 999 m	25
1 Km - 99 Km	40
100 Km felett	50

Térkapu

Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 68 Mp
Időtartam: 3 perc
Varázslás ideje: 1 kör

A Térkapu megnyitásakor a varázsló a tér két, általa meghatártozott pontját köti össze. Az átjáró voltaképp egy kétszer két láb alapterületű függőleges négyszög, melyen bárki átléphet - miáltal a másik helyre jut. A túloldali táj mindvégig látható, akárha egy ablakon pillantanánk ki, és az ottani tárgyak meg is érinthetők. A kapun keresztül nem csak varázsolni lehetséges, de még a varázsló Zónája is érvényesül.

A Térkapu minkét irányból járható és átlátható; 10 percig létezik, aztán összezárul.

A varázsló Térkaput nyitni csak olyan helyre képes, amely saját Zónáján avagy a Zóna Varázsjele körüli 20 láb sugarú gömbön belül esik, illetőleg ahová Távolbahatni képes.

Teleport

Erősség: lásd a leírást
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp / 3 kg
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 szegmens

A Teleport tárgyak egyik helyről a másikra való juttatását jelenti. Az a kiindulási pontról egyszerüen eltűnik, az érkezési oldalon pedig haladéktalanul megjelenik. 1 Mp felhasználásával 3 kg súlyú tárgy teleportálható.

Egy Személyes Aura védelme alatt álló élőlény testébe beleteleportálni valamit lehetetlen; magát az élőlényt pedig csak akkor lehetséges, ha az illető a varázslatba beleegyezik.

Teleporálni a varázsló csak saját Zónáján vagy a Zóna Varázsjele körüli 20 láb sugarú gömbön belül eső helyre, illetőleg oda képes, ahová Távolbahatni lehetséges.

A Teleport erőssége akkor 1 E, amikor a teljes tárgy máshova juttatására elegendő Mp-ot áldozott rá a varázsló. Ha kétszer ennyit fordít rá, az erősség két E, ha a szükséges tripláját, akkor 3, és így tovább.

SZIMPATIKUS MÁGIA

"...A Világegyetemet uraló törvények egyik kevéssé ismert válfaja a Szimpátián alapuló vonzás elve. Mielőtt bárki tévesen értelmezé a megfogalmazást, a Szimpátia jelen esetben nem asztrális érzelmet jelent, hanem vonzást, vonzóerőt összetartozó tárgyak, lények között..."

Így ír Dorham Adex a Mágia Formái című összefoglaló igényű munkájában. Lássuk, miként érvényesülnek a Szimpatikus Mágia törvényei a M.A.G.U.S. játékszabályaiban!

A Tárgy-, Társ- és Vérszimpátiával - Távolbahatás nélkül is - varázslatok hajthatóak végre olyan személyeken illetőleg tárgyakon, akik vagy amik kívül esnek a varázsló Zónáján. Elegendő, ha velük Szimpátia viszonyban lévő tárgy vagy lény tartózkodik belül a Zóna, vagy valamelyik Zóna Varázsjel határain, avagy elérhető Távolbahatással. Maga az áldozat bármekkora távolságban lehet a varázslótól.

Ha a varázsló ilyenkor ugyan a hozzá közel eső tárgyra varázsol, a varázslat mégis a tárggyal szimpátia viszonyban álló áldozaton fog létrejönni (rá hat).

A varázslat abban az esetben, ha a varázsló hozzáfűzi a felsorolt Szimpatikus mozaikok bármelyikét, nem a Zónán belül eső tárgyon ill. lényen fog létrejönni (nem arra fog hatni), hanem a távoli áldozaton.

Mint a fentiekből is kiderült, a varázslónak ahhoz, hogy

Szimpatikus Mágiát alkalmazzon, birtokolnia, rendelkeznie kell olyan tárggyal vagy lénnyel, aki kiszemelt áldozatával Szimpatikus viszonyban áll.

Érintés

Erősség: lásd a leírásban
Mana-pont: 7
Időtartam: a kapcsolt mozaikoktól függ
Varázslás ideje: 1 szegmens

Ha a varázsló asztrál vagy mentál varázslatához tűzi az Érintés mozaikot, majd a végjel kimondása előtt bal kezével megérinti az áldozatot, a varázslat nagyobb erősséggel (E) jön létre. Más típusú varázslatok hatását nem befolyásolja.

Az érintéskor két élőlény - csak és kizárólag élőlény - között pillanatnyi, időleges, de erős személy-személy szimpátia viszony jön létre, mely a kontaktus megszakításával nyomban véget ér. Ez idő alatt azonban felerősíti a lélekre - azaz az asztrál és mentál testre - ható varázslatokat. Ez +12 E-t jelent.

Ha az érintés nem jön létre (nem sikerül) a végjel kimondására rendelkezésre álló idő alatt, a varázslat létre sem jön, ám a rááldozott Mana-pontok elvesznek.

Tárgyszimpátia

Mana-pont: 33
Varázslás ideje: 1 kör

Tárgyszimpátia két tárgy ill. egy tárgy és egy személy között lehetséges.

Tárgy-tárgy Szimpátia esetén a két holmi között szoros rokonságnak kell fennállnia. Ez jelentheti azt, hogy egy alkotótól származnak, és több hozzájuk hasonló nemigen akad Yneven; netán azt, hogy mindketten több mint egy esztendeig ugyan azon személy Személyes Aurájának részei (védettjei) voltak; esetleg azt, hogy évtizedeken át ugyan azon személy kizárólagos tulajdonát képezték, stb... Szimpátia viszony alakulhat ki két olyan tárgy között is, amelyek évszázadokik egymás mellett hevertek.

Tárgy-Személy Szimpátia csak olyan tárggyal fordulhat elő, amely legalább egy esztendeje az illető személy Személyes Aurájának része. Ilyen esetben, ha az illető meghal, földi maradványai tárgy-tárgy Szimpátia viszonyba kerülnek egymással, valamint az egykori személy Személyi Aurájába valaha is egy évnél hosszabb ideig tartozó tárgyakkal is. Tárgy-Személy Szimpátiában áll egykori tulajdonosával a levágott hajtincs vagy testrész is.

Személy-tárgy szimpátia nem létezik! A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre!

Társszimpátia

Mana-pont: 47
Varázslás ideje: 1 kör

Társszimpátia két szorossan összetartozó személy, lény között jöhet létre. Mindenképpen Társszimpátia alakul ki gyermek és szülők, valamint az édestestvérek között, még akkor is, ha soha nem látták egymást, netán még csak nem is hallottak a másikról. Ezen túl Társszimpátiának nevezhető a legjobb barátok, szeretők közötti viszony, ha érzelmeik legalább egy esztendeje töretlenek; a lovas és hátasa, a gazda és kutyája közötti meghitt kapcsolat, ha legalább ugyan ennyi ideje összetartoznak. Társszimpátiában áll egymással az a két személy ill. lény, akiket mentál-fonál köt össze, addig, amíg a fonál létezik. A Szimpatikus viszony meglétének vagy hiányának eldöntése minden esetben a KM feladata és jogköre!

Vérszimpátia

Mana-pont: 23
Varázslás ideje: 1 kör

Vérszimpátia áll fent egy személy (ill. lény) valamint a testéből származó vér (mint testnedv) között. Röviden: vér birtokában Szimpatikus Mágia hajtható végre azon, akitől származik.

A felhasznált vérnek folyékony halmazállapotúnak kell lennie (porrá száradva nem alkalmas), és legalább annyi csepp szükségeltetik belőle, ahány Mp-ba a teljes varázslat kerül (azaz legalább 23)!

EGYÉB MÁGIKUS MÓDSZEREK

Léteznek olyan mágikus módszerek és varázslatok is, melyek nem sorolhatóak be a Mágia eddig felsorolt fejezeteinek egyikébe sem. Ezek általában magukkal a varázslatokkal ill. a varázslással mint tevékenységgel kapcsolatosak.

VARÁZSLAT-MOZAIKOK

Fürkészés

Erősség: 1E / 1Mp
Sebzés: nincs
Mana-pont: lásd a leírásban!
Időtartam: -
Varázslás ideje: lásd a leírásban !

Fürkészés segítségével a varázsló képes meghatározni egy Mozaik Mágiával létrehozott varázslat pontos szerkezetét. A mozaikok nevét, erősítését (E) és Mp igényét egyaránt. Természetesen soha nem biztosított a siker, hiszen a Fürkészés gyakran órákig is elhúzódhat, *és nem* lehet előre tudni, menynyi Mp-ba kerül.

Ahhoz, hogy a varázsló kifürkészhessen egy varázslatot,

annak a Zónáján belül kell esnie (Vagy személyes Zónáján, vagy valamely Zóna Varázsjele körüli 20 lábnyi sugarú gömbön belül.) A Fürkészést Távolbahatni nem lehetséges!

A Fürkészéshez a varázslónak előbb transzba kell esnie a Pszi Transz diszciplinájának segítségével, és a Fürkészés teljes időtartama alatt ebben az állapotban kell maradnia. Ha tevékenységében megzavarják, a varázslat félbeszakad, s a már felhasznált Mana-pontokat a varázsló elveszíti.

A Fürkészés fele annyi Mp-ba és dupla annyi percbe kerül, mint ahány Mp-ba a kikémlelni kívánt varázslat. Vagyis minden 4 perc Fürkészés alatt 1 Mp használódik el. A Fürkészés kezdetekor a varázsló még nem tudhatja, mennyi idejét veszi majd igénybe, s hogy mennyi Mana-pontba fog kerülni. Előfordulhat az is, hogy félúton elfogynak a Mana-pontjai. Ilyenkor természetesen semmilyen eredményre nem jut.



Destrukció

Erősség: 1E / 1Mp
Sebzés: nincs
Mana-pont: lásd a leírásban!
Időtartam: végleges
Varázslás ideje: lásd a leírásban!

A mozaikokból felépített varázslatokat a varázslótól származó mágikus energia táplálja és tartja össze. A varázsló azonban energiáit romboló célzattal is bejuttathatja egy varázslatba, akár másokéiba is. Olyan ez, akár az érzékeny mechanizmusba szórt homokszemcse - hibás működést, rosszabb esetben teljes működésképtelenséget okoz.

Egy varázslat tönkretétele épp annyi Mp-ba kerül, amennyibe létrehozása. Ha tehát a varázsló ugyanannyi Manapontot erőltet ártó célzattal egy már működő varázslatba, mint amennyibe az eredetileg került, a varázslat teljes egészében megszűnik létezni. Ha kevesebbet áldoz: semmi nem történik, ha többet: veszélyes túlcsordulás következhet be, s ennek eredményeként a varázslat visszahathat. Ilyenkor az eredeti hatás húsz láb sugarú körben, dupla erősséggel (így sebzéssel) fog érvényesülni, és függetlenül attól, hogy eredetileg hány személyre hatott, ekkor már mindenkire érvényesül, aki az érintett területen belül tartozkodik. Anyag Mágia esetében a hatás fizikális jellegű lesz, Asztrál vagy Mentálmágia esetében megváltoztathatja az érintettek érzelmeit avagy mentális működését. Tér-, Idő-, és Szimpatikus mágia esetében semmi nem történik, csak a bomlasztásra áldozott Mp-k vesznek el hiába.

Jelmágikus hatások Destrukcióval nem szűntethetők meg, csak a rajzolat eltörlésével ill. a vonalak megszakításával.

Nem szükséges azonban a teljes varázslatot Destruálni. Lehetséges pusztán egyes kiszemelt mozaikjait megtámadni. Egy mozaik tönkretételéhez is annyi Mp szükségeltetik, amennyibe a létrehozása került. A fent leírtak itt is érvényesek: a kevesebb Mp nem hoz eredményt, a több pedig túlcsordulást eredményez - de pusztán az adott mozaikra értelmezve. Siker esetén is csak az adott mozaik fog megszünni. Ez attól függően, hogy melyik mozaikot éri a támadás, eredményezheti a teljes varázslat működésképtelenségét, de akár katasztrófát is.

Ha egy varázslatról lebomlik az Időmágia, minden egyes mozaikja még annyi ideig működik, amennyi a mozaikok leírásában az Időtartam rovatban szerepel, azután sorban megszűnnek létezni.

Ha a Térmágia vagy a Szimpatikus Mágia bomlik le róla, akkor hirtelenjében ott jön létre, ahol a varázsló a varázslás pillanatában tartózkodott. Természetesen Asztrál vagy Mentálmágia esetében az áldozat azonnal felszabadul a varázslat hatása alól.

Ha egy varázslatról maguk a magot képező mozaikok bomlanak le, a varázslat teljes egészében megszűnik működni.

A fentiek ismeretében tehát leszögezhetjük, ha valaki képes felismerni és feltérképezni egy már működő varázslat szerkezetét, alkotóelemeit (azaz mozaikjait) és azok Mp igényét, akkor képes lesz teljesen szét is bomlasztani az egész varázslatot, jóval kevesebb Mp-ért, mint amennyibe az eredetileg került.

A varázsló a nem Mozaik Mágiával létrehozott varázslatokat: boszorkányok, boszorkánymesterek, tűzvarázslók varázslatait is képes Destruálni, ám csak egészben.

Ahhoz, hogy a varázsló Destruálhasson egy már működő varázslatot, annak a Zónáján belülre kell esnie. (Vagy személyes Zónáján, vagy valamely Zóna Varázsjele körüli 20 lábnyi sugarú gömbön belül.) A Destrukciót Távolbahatni nem lehetséges!

A destrukció varázslási ideje annyi szegmens, ahány Mp-ba a bomlasztani kívánt mozaik (vagy teljes varázslat) kerül.

Leplezés

Erősség: 1 E
Sebzés: nincs
Mana-pont: 1 Mp
Időtartam: ameddig a varázslat tart
Varázslás ideje: 1 kör

A Leplezés mozaik segítségével a varázsló varázslatának szerkezetét és látható megnyilvánulásait képes elpalástolni. A hétköznapi nyelv varázslat láthatatlanságnak is nevezi. Ha egy varázslat tartalmazza a Leplezés mozaikot, léte - még ha egyébként látható is lenne - szemmel többé nem pillantható meg (pld: a Tűzmező lángnyelvei nem látszanak, csak a hő érzik).

A leplezett varázslatra végrehajtott Fürkészés mindaddig eredménytelen lesz, ameddig a Fürkészés E-je kissebb a Leplezés E-jénél.

Varázslat-mozaikok összefoglaló táblázata

ELEMI MÁGIA

Varázslat neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Elemi erő teremtése	1E	lásd leírás	1 Mp/5 kg v. 1 SFÉ	lásd formázások	1 szegmens
Fagy teremtése	1E	-40 C-tól 2 Sp	2 Mp/-10 C	lásd formázások	2 szegmens
Fény teremtése	1E	-	2 Mp	lásd formázások	2 szegmens
Hő teremtése	1E	100 C-tól 2 Sp	2 Mp/+10 C	lásd formázások	2 szegmens
Őselem teremtése	1E	1 k6 Sp	4 Mp	lásd formázások	1 szegmens
Sötét teremtése	1E	-	2 Mp	lásd formázások	2 szegmens

FORMÁZÁSOK

Varázslat neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Aura	elem E-je	Védő	lásd elemek	2 kör	lásd elemek
Csóva	csökkenő	Támadó	lásd elemek	1 kör	lásd elemek
Fal	átlag	Védő	lásd elemek	6 kör	lásd elemek
Kard	elem E-je	Támadó	lásd elemek	5 kör	lásd elemek
Kitörés	csökkenő	Támadó	lásd elemek	-	lásd elemek
Kupola	átlagérték	Védő és Támadó	lásd elemek	2 kör	lásd elemek
Nyíl	elem E-je	Támadó	lásd elemek	-	lásd elemek
Sátor	átlagérték	Védő	lásd elemek	3 kör	lásd elemek
Szőnyeg	átlagérték	Védő és Támadó	lásd elemek	3 kör	lásd elemek
Zápor	átlagérték	Támadó	lásd elemek	3 kör	lásd elemek

TERMÉSZETES ANYAGOK MÁGIÁJA

Varázslat neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Átalakítás	1E	-	1 Mp/1 kg v. ½ kg v. 1 g	1 kör	6 szegmens
Átformázás	1E	-	1 Mp/1 kg v. ½ kg v. 1 g	1 kör	4 szegmens
Átváltoztatás	1E	-	1 Mp/1 kg	1 kör	1-10 kör lásd leírás
Dezintegráció	1E	-	3 Mp/1 kg v. ½ kg v. 1 g	végleges	5 szegmens
Láthatatlanság	1E	-	1 Mp/10 kg v. 5 kg v. 10 g	1 kör/1 szegmens	
Légiesség	1E	-	lásd leírást	1 perc	2 szegmens
Telekinézis	1E	közvetlenül nincs	1 Mp/5 kg	1 kör	2 szegmens
Teremtés	1E	-	5 Mp/1 kg v. ½ kg v. 1 g	végleges	3 szegmens
Transzmutáció	1E	-	lásd leírást	1 kör	5 kör
Visszaváltoztatás	1E	-	1 Mp/1 kg	végleges	1-10 kör lásd leírás

ASZTRÁLMÁGIA

Varázslat neve	ME	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Bátorság/Félelem	asztrális	3E	-	2 Mp	1 perc	3 szegmens
Hűség/Hűtlenség	asztrális	2E	-	1 Mp	1 perc	3 szegmens
Nyugalom/Ingerültség	asztrális	2E	-	1 Mp	1 perc	3 szegmens
Semlegesség/Elvakultság	asztrális	1E	-	1 Mp	1 kör	5 szegmens
Szeretet/Gyűlölet	asztrális	1E	-	1 Mp	1 perc	3 szegmens
Vágy/Undor	asztrális	1E	-	1 Mp	1 perc	3 szegmens

MENTÁLMÁGIA

Varázslat neve	ME	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Beszédközpont						
Beszéltetés	mentális	1E	-	1 Mp	1 perc	1 szegmens
Dadogás	mentális	2E	-	1 Mp	3 kör	1 szegmens
Megértés	mentális	2E	-	1 Mp	5 perc	1 szegmens
Némaság	mentális	1E	-	1 Mp	1 kör	1 szegmens
Érzékközpont						
Érzékelés	mentális	1E	-	1 Mp	5 perc	1 szegmens
Érzéketlenség	mentális	1E	-	2 Mp	1 kör	1 szegmens
Illúzió	mentális	1E	-	2 Mp	1 perc	1 szegmens
Tompítás	mentális	1E	-	1 Mp	3 kör	1 szegmens

Varázslat neve	ME	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Emlékközpont						
Emlékolvasás	mentális	2E	-	1 Mp	5 perc	1 szegmens
Feledés	mentális	1E	-	1 Mp	1 perc	1 szegmens
Részleges amnézia	mentális	1E	-	2 Mp	3 kör	1 szegmens
Teljes amnézia	mentális	1E	-	3 Mp	1 kör	1 szegmens
Mozgásközpont						
Bénultság	mentális	1E	-	3 Mp	1 kör	1 szegmens
Irányítás	mentális	1E	-	2 Mp	1 perc	1 szegmens
Kábaság	mentális	1E	-	1 Mp	3 kör	1 szegmens
Követés	mentális	2E	-	1 Mp	5 perc	1 szegmens
Akaratközpont						
Akaratátvitel	mentális	1E	-	4 Mp	1 perc	1 szegmens
Gondolatolvasás	mentális	1E	-	1 Mp	5 perc	1 szegmens
Tudattalanság	mentális	1E	-	5 Mp	1 kör	1 szegmens
Zavarodottság	mentális	1E	-	3 Mp	3 perc	1 szegmens

JELMÁGIA

Jel neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Rajzolás ideje
Varázskörök					
Bebörtönző	végtelen	-	lásd leírás	amíg töretlen	25 perc
Kirekesztő	végtelen	-	lásd leírás	amíg töretlen	25 perc
Körbezáró	lásd leírás	-	lásd leírás	amíg töretlen	20 perc
Védő	lásd leírás	-	lásd leírás	amíg töretlen	20 perc
Végrehajtó	lásd leírás	-	40+ a varázslat	amíg töretlen	30 perc
Varázsjelek					
Lélekcsapda	-	-	35 Mp	amíg töretlen	3 perc
Mágikus Aura	-	-	33 Mp	amíg töretlen	5 perc
Személyes Aura	-	-	40 Mp	amíg töretlen	5 perc
Változás	mint a mozaik	-	3x mozaik	amíg töretlen	5 perc
Zóna	-	-	25 Mp	amíg töretlen	5 perc
Kisugárzó	mint a varázslat	lásd leírás	20 v. 30 + alap Mp	amíg töretlen	3 perc
Szimpátia	1	-	20 Mp	amíg töretlen	3 + 3 perc
Kémszem	1	-	amíg töretlen	5 + 5 perc	
Térgát	1	1 Mp/1 láb sugár	amíg töretlen	5 perc	
Tércsapda	1	2 Mp/1 láb sugár	amíg töretlen	5 perc	
Tapadás	1E/1 Mp	-	lásd leírás	amíg töretlen	1 + 1 kör
Forgás	1E/1 Mp	-	lásd leírás	amíg töretlen	1 + 1 kör
Szimbólumok					
Asztrál	lásd azonos hatású asztrálvarázslatot		30 perc		
Mentál	lásd azonos hatású mentálvarázslatot		35 perc		
Bélyegek					
Asztrál	végtelen	-	lásd leírást	amíg töretlen	5 perc
Halottmozgatás	-	-	52 Mp	amíg töretlen	5 perc
Lélekcsapda	-	-	39 Mp	amíg töretlen	5 perc
Mentál	végtelen	-	lásd leírás	amíg töretlen	5 perc
Változás	mint mozaik	-	3x mint mozaik	amíg töretlen	5 perc
Felruházás	végtelen	-	mint a varázslat	amíg töretlen	5 perc

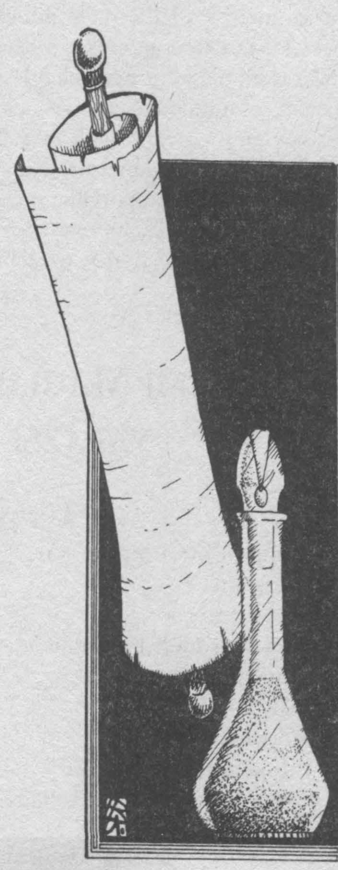
Jel neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Rajzolás ideje
Pentagrammák					
Idéző	-	-	40 Mp	gyertyától függ	30 perc
Térkapu	1	-	82 Mp (2x)	amíg töretlen	1 óra (2x)

NEKROMANCIA

Jel neve	Erősség	Sebzés	Mana-pont	Időtartam	Rajzolás ideje
Démonidézés litánia	-	-	szavanként 1 Mp	gyertyától függ	szavanként 1 szegmens
Élőhalott-idézés litánia	-	-	szavanként 1 Mp	gyertyától függ	szavanként 1 szegmens
Halottmozgatás bélyeg	-	-	52 Mp	amíg töretlen	5 perc
Kísértetidézés litánia	-	-	szavanként 1 Mp	gyertyától függ	szavanként 1 szegmens
Lélekcsapda bélyeg	-	-	39 Mp	amíg töretlen	5 perc
Lélekcsapda varázsjel	-	-	35 Mp	amíg töretlen	3 perc
Lélekidézés litánia	-	-	szavanként 1 Mp	gyertyától függ	szavanként 1 szegmens

IDŐMÁGIA

Plusz	Mana-pont	Ráolvasás ideje
Kör	3-10 Mp	1 kör
Perc	10-20 Mp	3 kör
Óra	25-40 Mp	5 perc
Nap	45-70 Mp	10 perc
Év	75-110 Mp	1 óra
Örökkévalóság	150 Mp	12 óra
Időzítés	15 Mp	1 perc
Időugrás	lásd leírás	lásd leírás
Öregítés	lásd leírás	lásd leírás
Lassítás	1 Mp/3 kg	3 szegmens
Gyorsítás	1 Mp/3 kg	3 szegmens



TÉRMÁGIA

Varázslat neve	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Távolbahatás	10-50	-	4 szegmens
Teleport	1 Mp/3 kg	egyszeri	1 szegmens
Térkapu	68 Mp	3 perc 1 kör	

SZIMPATIKUS MÁGIA

Varázslat neve	Mana-pont	Varázslás ideje
Tárgyszimpátia	33 Mp	1 kör
Társszimpátia	47 Mp	1 kör
Vérszimpátia	23 Mp	1 kör
Érintés	7 Mp	1 szegmens

EGYÉB MÁGIKUS MÓDSZEREK

Varázslat neve	Erősség	Mana-pont	Időtartam	Varázslás ideje
Destrukció	1E/1 Mp	lásd leírás	végleges	lásd leírás
Fürkészés	1E/1 Mp	lásd leírás	-	lásd leírás
Leplezés	1E	1 Mp	varázslat időtartama	1 kör

VARÁZSLÓ VARÁZSLATOK

Az alábbiakban felsorolt varázslatokat a varázslók Mágiájának varázslat-mozaikjaiból állítottuk össze. Senkinek nem javasoljuk azonban, hogy varázsló karakterével kizárólag ezeket, vagy ezeknek kissé módosított változatait használja. Csak példaként állnak itt, nem azért, hogy felöleljék a varázsló kaszt teljes mágikus hatalmát. Senki ne kövesse el a hibát, hogy más Varázshasználók varázslataival összevetve pusztán ezek alapján ítéli meg a varázslót.

A példa varázslatok arra szolgálnak, hogy tanulmányozásukkal mindenki - Játékos és KM egyaránt - megérthesse a mozaikok használatát, a varázslatok összerakásának módját. Külön felhívjuk a figyelmet azon részekre, ahol a varázslat hatása tárgyaltatik. Gyakran lelhetünk itt olyan szabályokra, módosításokra, melyek a felhasznált mozaikok leírásában nem szerepelnek. Hiszen több mozaik együttes használatakor keletkezhetnak olyan, másként nem jelentkező hatások és mellékhatások, melyekkel mindenképpen számolni kell. Ezen hatások felfedezése és leírása a varázslatot megalkotó Játékos és a KM együttes munkájának gyümölcse. Ilyen például a Porvihar varázslatban leírt szabály: "A porvihar után annyi szegmensig tart a port kitörölni a szemből, amennyi a varázslat Erőssége volt - amíg az áldozat ezt nem teszi meg, továbbra sem lát.

ELEMI MÁGIÁN ALAPULÓ VARÁZSLATOK

Tűznyíl

Mana-pont: 4 Mp
Erősség: 1 E
Sebzés: K6 Sp
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Őstűz teremtés, Nyíllá formázva - 4 Mp

A varázslat hatására a varázsló bal tenyeréből tűznyíl röppen ki; akit eltalál az K6 Sp sebet szenved, ha gyúlékony anyagot ér, azt lángra lobbantja. A Tűznyíllal a varázsló +30-cal céloz (lásd: Harcrendszer - Célzás!), s elméletileg bármilyen *távolságra* lőhet - bár a célzási pontosság rohamossan romlik.

A felhasznált Manapontok többszörözésével arányosan a varázslat E-je és sebzése is növelhető. 8 Mp-ért 2 E, 2K6 Sp; 12 Mp-ért 3 E, 3K6 Sp és így tovább... (Lásd még Elemi Mágia; ill. a felsorolt mozaikok)

Tűzkard

Mana-pont: 14 Mp
Erősség: 1 E
Sebzés: K6 Sp
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 11 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Őstűz teremtés, Karddá formázva - 4 Mp
Időmágia, perc - 10 Mp

A varázslattal a varázsló lángnyelvekkel övezheti egy tetszés szerinti formájú, egykezes kard pengéjét. A mágikussá tett karddal bárki harcolhat: a kard a markolatánál nem éget, csak a pengéjénél. A kard forgatója éppúgy köteles vele a Harcrendszer szabályai szerint támadni (és védekezni), mint egy közönséges fegyverrel. A kard TÉ-je és VÉ-je nem változik, csak a sebzése növekszik: a fegyver eredeti sebzésén túl a tűz további K6 Sp sebet okoz. A Tűzkard érintésére a gyúlékony anyagok lángra lobbanak.

A penge körüli lángaura 11 körig létezik, aztán nyom nélkül eltűnik.

A felhasznált Manapontok többszörözésével arányosan a varázslat E-je és sebzése is növelhető. 8 Mp-ért 2 E, 2K6 Sp; 12 Mp-ért 3 E, 3K6 Sp, és így tovább...

(Lásd még Elemi Mágia; ill. a felsorolt mozaikok!)

Tűzlabda

Mana-pont: 24 Mp
Erősség: 6 E
Sebzés: lásd a leírásban
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Őstűz teremtés, Kitöréssé formázva - 24 Mp

A varázslat robbanást eredményez. Az epicentrumból lángnyelvek csapnak minden irányba: megégetik az élőlényeket, lángra lobbantják a gyúlékony tárgyakat. A hatás 6 láb sugarú körben érvényesül, a középponttól távolodva egyre csökkenő mértékben. A varázslat E-je annál nagyobb, annál több Sp sebzést okoz, minél közelebb tartózkodik az áldozat az epicentrumhoz. 1 láb sugarú körön belül 6K6 Sp-t, kifelé távolodva lábenként mindig K6-tal kevesebbet (2 láb: 5K6, 3 láb: 4K6, 4 láb: 3K6, 5 láb: 2K6, 6 láb: K6)

A varázsló a Zónáján belül bárhol kijelölheti a pontot, amely a robbanás epicentruma lesz, ám nem árt ügyelnie ar-

ra, hogy tőle legalább 6m távolságra essék. (Lásd még Elemi Mágia; ill. a felsorolt mozaikok)

Minden további 4 Mp-ért az erősség 1 E-vel, a sebzés K6-tal és a hatótávolság 1 lábnyival növelhető.

Védelem a tűztől

Mana-pont: 18
Erősség: 2
Sebzés: -
Varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: 9 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Ősvíz teremtés, Aura formában - 2 Mp
Időmágia, Perc - 10 Mp

A varázslat hatására a varázslót - vagy akit kijelöl - nem égeti a tűz. Beletarthatja kezét a lángokba, de akár egy lángoló házba is behatolhat. A védőmágia mindig veszít erősségéből, amikor a tűz hatását semlegesíti. Minél hevesebbek a lángok, annál kevesebb ideig képes ellenállni nekik. A védelem alaphelyzetben is mindössze másfél percig (9 kör) tart, erőssége csak akkor csökken, ha az adott körben a varázsló érintkezik a tűzzel. A varázslat tábortűz ellen 6 körig képes védelmet nyújtani, a lángoló házban csak 3 körre elegendő, komolyabb tűzben mindössze 1 kör haladékot biztosít a varázslónak. Igazán hevesen tomboló tűzvészben csak az égési sebek 3K6 Sp-vel való semlegesítésére elegendő.

A varázslat ezen túl Tűzmágiák semlegesítésére és mérséklésére is alkalmas, sebzésüket szintén 3K6-tal mérsékli. Mivel fő hatása nem ez, leírására nem vesztegetünk időt, erről a Mágia fejezetben, az Elemi Mágiánál olvasható bővebb információ.

Ha a varázslat Időtartama alatt valaki megérinti a varázslót, megfigyelheti, hogy keze nedves lett.

Lökés

Mana-pont: 48
Erősség: 12
Sebzés: közvetlenül nincs
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens
Mágiaellenállás:
Felhasznált mozaikok:
Elemi Erő, Csóva forma - 48 Mp

A varázslat hatására a tér egy pontjáról mágikus energiák (Elemi Erő) csapnak ki nagy sebeséggel, egy adott irányba. Az energiacsóva láthatatlan, kitörése azonban süvítő hanggal jár. Ereje a forrástól távolodva csökken; míg ott a könynyebb testsúlyú embereket is fellöki, távolabb már csak a székeket borítja fel, a könyebb tárgyakat repíti hátra. Utolsó - már meglehetősen gyenge - hatása a forrástól számított 6. lábon belül észlelhető.

Fuvallat

Mana-pont: 4
Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Őslég Teremtés, Csóva forma - 4 Mp

Hasonló a Lökéshez, ám ez légáramlást idéz elő. Forrásától 1 láb távolságig érezteti hatását, elfújja a gyertyákat, meglebbenti a terítők szélét, felborzolja az emberek haját. Igen jó szolgálatot tehet, amikor az ellenséges varázsló a varázstekercseit rendezgeti...

Porvihar

Mana-pont: 12
Erősség: 3
Sebzés: közvetlenül nincs
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 1 szegmens
Mágiaellenállás:
Felhasznált mozaikok:
Ősföld Teremtés, Csóva forma - 12 Mp

Az Ősföld 1 körön át tartó, irányított csóva formájában jelenik meg. Bárki, akit elér, elvakul a szemébe szóródó portól. A porvihar után annyi szegmensig tart a port kitörölni a szemből, amennyi a varázslat Erőssége volt - amíg az áldozat ezt nem teszi meg, továbbra sem lát.

Természetesen a Levegőaura megvéd a hatástól, illetve gyengíti azt.

Igen érdekes hatást érhetünk el, ha vízaurában álló emberre varázsolunk porvihart: a vízaura nem nyújt védelmet, viszont az áldozaton jó kétujjnyi sárréteg képződik. Mondják, elég kellemetlen élmény.

Lámpás

Mana-pont: 37
Erősség: 10
Sebzés: nincs
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Elemi Fény Teremtés, Csóva forma - 12 Mp
Időmágia, óra - 25 Mp

A varázslat segítségével a varázsló 6 láb hosszú fénycsóvát teremt, mellyel 1 órán át világíthat. A csóva a tenyeréből ível fel, s annak mozgatásával tetszés szerint irányítható.

Árny

Erősség: 6
Mana-pont: 25
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 8 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Elemi Sötét Teremtés, Aura Forma - 12 Mp
Időmágia, 2 Perc - 13 Mp

A varázslat kétféle módon is használható.

1. Ha a varázsló ellenfelére varázsolja, az félhomályban kénytelen cselekedni, így harcolni is (lásd Harc félhomályban). Az aura vékony rétegben fedi a varázslat alanyát, napfényben pontosan, jól láthatóan kirajzolja körvonalait - így az ellene harcolókat nem sújtja negatív módosító.

2. Ha a varázsló sötét, árnyékos helyen magára varázsolja az Aurát, a külső szemlélő számára sötét foltnak tetszik csupán - így a sötétben gyakorlatilag láthatatlan. Mivel a varázslóra saját Aurája semmiféle hatással nincs, ő zavartalanul lát. Ne feledjük azonban, azon fényviszonyok között, ahol az eljárás használatos, az Aurán kívül is sötét van - ott pedig a varázsló sem lát! Ha valaki erős fényt (nagyobb fáklya) használ a varázsló környezetében, a rejtőző körvonalai nyomban kirajzolódnak.

A Természeti Anyag Mágiáján alapuló varázslatok

Repülés

Mana-pont: 42
Erősség: 17
Sebzés:
Varázslás ideje: 5 perc 1 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: beleegyezés
Felhasznált mozaikok:
Telekinézis - 17 (85 kg)
Időmágia: óra - 25

A varázslattal a varázsló egy sétáló ember sebességével repülhet (85 kg, testsúly+felszerelés). A varázslat 1 óra hosszat tart, ezalatt a varázslónak mindössze a mozgásra kell gyengén összpontosítania, fizikai erőfeszítésre nem kényszerül.

Természetesen függőleges mozgásra is képes, így elkerülheti a hosszas lépcsőmászás fáradalmait, s a magas falak sem jelentenek számára akadályt.

Álruha

Mana-pont: 30
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 5 perc 6 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: beleegyezés
Felhasznált mozaikok:
Átalakítás - 5 Mp (5Kg)
Időmágia, óra - 25 Mp

Ha a varázsló nem kíván ruházata alapján feltűnést kelteni, egyszerűen átváltoztatja azt a helyi szokás mintájára. Ha például a város helyőrségi laktanyájában akar tevékenykedni, egyenruhává alakíthatja ruháját.

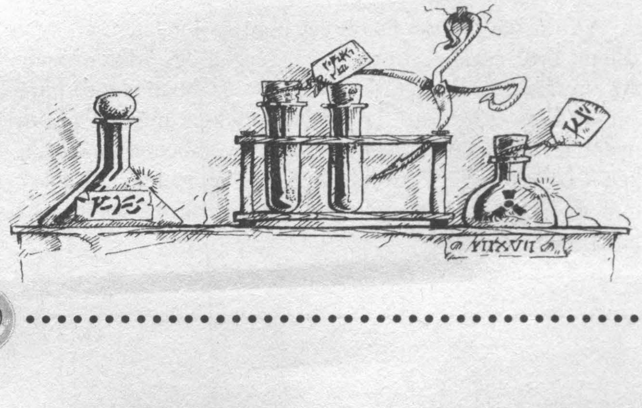
Ha a varázsló más ruházatát kívánja átalakítani, bírnia kell az illető beleegyezését.

Az átalakított ruházat az 1 óra leteltével visszaalakul eredeti formájára.

Regenerálás

Mana-pont: 2 x 90
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 1 kör 6 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: örök
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Átváltoztatás - 75 Mp (75kg)
Időzítés - 2 x 15 Mp
Visszaváltoztatás 75 Mp

Két, egymást követőre időzített varázslattal: Visszaváltoztatással és Átváltoztatással, a varázsló regenerálódhat és újból fiatallá lehet. A két időzített varázslat gyors egymásutánban aktivizálódik, így további időmágiára nincs is szükség. További előny, hogy a varázslat két fordulóban is megvalósítható, miáltal alacsonyabb Tapasztalati Szintű varázsló is alkalmazhatja. Ha több órával előre időzít, nem csak arra jut ideje, hogy az első forduló után újból feltöltse elméjét Mpokkal, de még az Energia Gyűjtés Meditációs Formuláját is alkalmazhatja. Átváltoztatáskor célszerű emberi külsőt ölteni, mert így a változás csak 1 körig tart. A következő körben (illetve az időzített pillanatban) magától megkezdődik a visszaalakulás.



Kísértetalak

Mana-pont: 21
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Légiesség - 21 Mp (84kg)

A varázsló, saját testét másodfokon légiessé téve, kísértetként járhat-kelhet. Ebben az állapotban hagyományos (közönséges fémből készült, nem mágikus) fegyverekkel nem sebezhető, ám ő varázslataival árthat ellenfeleinek.

Fontos megjegyezni, hogy mivel a megidézett Őselemek mágikus anyagnak számítanak, azok útját állhatják a légies alaknak, adott esetben (Őstűz) sebezhetik is.

Süllyesztés

Mana-pont: pl. 100
Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: -
Varázslás ideje: 6 szegmens
Felhasznált mozaikok:
Átalakítás - pl. 100 Mp (100 Kg) Kisebb súly esetén arányosan kevesebb

Ha ellenfelünk nagyobb kőre, sziklára lép, mi sem egyszerübb, mint átváltoztatni a lába alatt sűrű iszappá. Az áldozat belesüpped, az iszap pedig a varázslat Időtartamának lejártával visszaalakul az eredeti anyaggá. Bokáig, jobb esetben térdig magába zárva az áldozatot...

A varázslat egyetlen hátulütője, hogy Átváltoztatást csak egész tárgyakra lehet varázsolni, így olyan helyen kell állnia az áldozatnak, ahol akad kellő méretű kő, kőkocka. Természetesen előrelátó varázsló, otthoni terepen szándékosan is elhelyezhet ilyeneket.

Fantomharcos

Mana-pont: 61
Erősség: 1
Sebzés: -
Varázslás ideje: 5 perc + 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: beleegyezés
Felhasznált mozaikok:
Légiesség - 25 Mp (100 kg)
Láthatatlanság - 10 + 1 (100 + 5 kg)
Időmágia, óra - 25

Csapatunk egyik tagját félelmetes fantomharcossá változtathatjuk, ha másodfokon légiessé és egyben kardjával együtt láthatatlanná tesszük. Ekkor közönséges fegyverek nem sebezhetnek rajta, emberi szem nem láthatja, és ő sem képes anyagi tárgyat fogni a kezébe, csak ha a Légiesség Kesztyűjét viseli. Természetesen a kesztyű külön varázslattal készítendő el (lásd Ogonomus Trükktára). Javasolt továbbá rávenni az illetőt, hogy a varázslat időtartamára váljon meg tárgyaitól, hagyományos fegyvereitől, páncéljától - amúgy sem érnének sokat -, hogy csökkenjen az összsúly.

Ugyanezt a varázslatot a varázsló, aki jóval könnyebb testsúlyú (példánkban 70 kg), önmagára kevesebb, 50 Manapontért is végrehajthatja.

ASZTRÁLMÁGIÁN ALAPULÓ VARÁZSLATOK

Düh

Mana-pont: 24
Erősség: 16
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 12 kör
Mágiaellenállás: asztrális
Felhasznált mozaikok:
Gyűlölet - 16
Ingerültség - 8 Mp

Ha valakire nem tudunk közvetlen varázslattal hatni, de akad a közelben egy Pszivel nem bíró, ámde erős barbár harcos, varázsoljunk inkább őrá. Amikor egy barbár gyűlöl valakit, s ráadásul még ingerült is, nem gondolja meg kétszer, vajon megölje-e az illetőt. (Egyes rossz nyelvek szerint egyszer sem.) Többnyire 1 perces Időtartam is elegendő...

Békesség

Mana-pont: 30
Erősség: 10
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: asztrális
Felhasznált mozaikok:
Hűség - 30 Mp

A legvérengzőbb természetű, legbosszúsabb kráni lovag is megfékezhető, ha hűséget ébresztünk benne az élet szentségének és sérthetetlenségének eszméje iránt. Kis szerencsével meghasonlik vallásával és önmagával is, végiggondolja eddigi tetteit, s elborzad. Meglehet, nem fog rágódni ideológiai problémákon, de a harcot - vagy legalábbis az adott körben a támadást - biztosan beszünteti.

Mentálmágián alapuló varázslatok

Kémszem

Mana-pont: 3
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Érzékelés - 1 Mp
Irányítás - 2 Mp

A varázslat segítségével egy állatot - például sast, avagy egeret - a kémünkké tehetünk. A varázslat időtartama alatt irányíthatjuk mozgását (repülését) és a szemén keresztül figyelhetjük a tájat, kémlelhetünk körül egy helyiségben anélkül, hogy oda belépnénk.

Emlékezés

Mana-pont: 1
Erősség: 2
Sebzés: nincs
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 5 perc
Varázslás ideje: 1 szegmens
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Emlékolvasás 1 Mp

A varázsló felidézheti saját emlékezetében egy múltbeli esemény már elhalványult emlékét. Öt percig maga elé révedve áll, miközben szeme előtt a múlt képei peregnek. A varázslat segítségével pontosan visszaemlékezhet saját vagy mások szavaira, feliratokra, netán arcvonásokra. A múlt 5 perces szakaszát élheti újra.

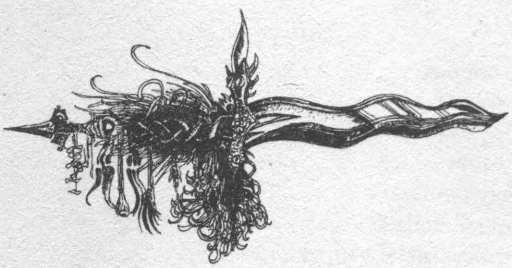
A fenti esetben nem volt szükség Mágiaellenállásra, hiszen a varázsló önmagán alkalmazta a varázslatot, így sem a TME, sem a statikus Pszi-pajzs nem számított. Ha azonban a varázsló másban idézi fel az emlékeket, és az illető beleegyezik a varázslatba, akkor is dobandó Mágiaellenállás, hiszen az asztrális TME (Tudatalatti Mágiaellenállás - az Asztrál 10 feletti része) ilyenkor is érvényesül (Kivéve varázsló és harcművész kaszt). A jelöltnek célszerű lebontania statikus Pszipajzsát, hogy ezzel is könnyítse a varázsló dolgát.

Rémálom

Mana-pont: 50
Erősség: 20
Sebzés: közvetlenül nincs
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: mentális
Felhasznált mozaikok:
Emlékolvasás - 10 Mp
Illúzió - 40 Mp

A varázsló kiolvashatja áldozata elméjéből a legborzalmasabb emléket, legyen az valóság vagy pusztán rossz álom. A szörnyű emléket azután nyomban beírja az áldozat érzékközpontjába, aki azt valóságként újra éli. Függően attól, mi volt a legszörnyűbb élmény, sok minden történhet - akár még tetszhalál is beállhat.

Gonosz hajlamú varázslók haláltusájukat vívó emberekre varázsolnak Érzékelést, az érzeteket pedig önnön elméjükben mágikus úton rögzítik. Mivel a varázsló tudatosan módosítja saját emlékeit, ő maga nem éli át a rettenetes kínokat. Ám, ha legközelebbi áldozatára ezen emlékekből varázsol Illúziót, az bizony át fogja élni a haldoklás gyötrelmeit.



Összetett Asztrál- és Mentálvarázslatok

Lélekaltatás

Mana-pont: 8
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 6 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 1 kör
Mágiaellenállás: asztrális és mentális
Felhasznált mozaikok:
Tudattalanság - 5 Mp
Közömbösség - 3 Mp

Ha az áldozat mindkét Mágiaellenállását elvéti, lelke elalszik, hiszen sem Asztrálja, sem Mentálja nem működik tovább. Ha éppen cselekedett valamit, az adott mozdulatot még befejezi, aztán csak áll révetegen.

Miután lelke elaludt, az áldozat teste és tárgyai nem élvezik többé a Személyes Aura védelmét, azaz alanyai lehetnek a Természetes Anyag Mágiájának.

A varázslat minden további 1E-vel való erősítésére a varázslónak 8 Mana-pontot kell áldoznia.

JELMÁGIÁN ALAPULÓ VARÁZSLATOK

Kíméletlenek Tőre

Mana-pont: 18 Mp
Erősség: 1
Sebzés: -
Hatótáv: -
Időtartam: amíg a varázsjel töretlen
Mágiaellenállás: -
Varázslás ideje: 5 perc
Felhasznált mozaikok:
Változás Varázsjel, Átformázás - 18 Mp (3x6)

A varázsló elkészítteti különleges fegyverét a fegyverkováccsal. A fegyver rövid, ám a hegyénél 15-20 cm-re is kiszélesedik. A varázsló elhelyeztet rajta egy körömnyi sima felületet, ahová nagy gonddal, aprólékos munkával felírja a Változás Varázsjelét. Az Átformálás varázslat keskeny, hosszú, tűhegyes fegyverré (ramierává) változtatja a széles pengét, ami egészen addig ebben a formában marad, míg a varázsjelet valaki le nem törli. Ha a varázsló, vagy bárki más beledöfi a fegyvert valakibe, a vér lemossa a vízalapú tintával írt, ravaszul elhelyezett varázsjelet, miáltal a ramiera visszaalakul eredeti formájára. A hosszúból rövidde, keskenyből szélessé átváltozó penge borzalmas vágást ejt a sebesültön.

A Kíméletlenek tőre csak akkor fejti ki áldatlan hatását, ha elég mélyen döfik valakibe; vagyis túlütés esetén. Ekkor azonban többnyire halált okoz.

Hősök Lobogója

Mana-pont: 20 + 80
Erősség: 20
Sebzés: nincs
Hatótáv: aki a lobogót megpillantja
Időtartam: 6 kör/ahányszor a lobogóra pillantanak
Varázslás ideje: 2x30 perc
Mágiaellenállás: asztrális
Felhasznált mozaikok:
Félelem Szimbólum - 80 Mp
Bátorság Szimbólum - 20 Mp

Egyes lovagrendek - az alábbiakban bemutatott módon főleg a sötétek - varázslókat kérnek fel, hogy segítsék őket a csatában. Efféle segítség ez a varázslat is.

A varázsló egy hatalmas lobogóra festi a két szimbólumot. Csata közben a zászlóvivő halad elöl: a Félelem Szimbólum az ellenség felé néz, a Bátorság Szimbólum pedig a lovagok felé. Amint a lovagok megfélemlített ellenségeik közelébe érnek, a bátorságtól fűtve előrerontanak, a zászlóvivő pedig hátramarad. A lovagok természetesen nem fordulnak hátra, hiszen megfutamodni büszkeségük és bátorságuk ellen való volna.

Félelem Szimbólum: a szimbólumot megpillantó ellenséges katonák (lovagok) egy csoport iránt viseltetnek félelemmel, tehát a varázslat Mp-igénye duplázódik. Továbbá, mivel bizonyára bátran indultak harcba, még egyszer ennyi Manapontra van szükség, hogy bátorságukból előbb semlegesség, utóbb félelem legyen. 1E erősítés tehát 2x2, azaz 4 Mp-ba kerül; ami 20-as erősítés esetén 80 Mp.

Bátorság Szimbólum: A bátorsághoz is kétszeres Mp kell, hiszen célja több személy; ugyanakkor a Mana-pontok feleződnek, mivel a lovagok eleve a bátorság tüzével szívükben lendültek rohamra. Tehát a Bátorság Mp igénye 1E esetén 1 Mp; 20 E esetén pedig 20 Mp.

Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a rajzolatok elkészítéséhez Transz szükségeltetik.

Védelem

Mana-pont: 33
Erősség: -
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 5 perc
Hatótáv: -
Időtartam: amíg a vonalak töretlenek
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Mágikus Aura Varázsjel - 33 Mp

Ha a varázsló szeretné megóvni tárgyait a különböző Természetes Anyag Mágiáktól, legegyszerűbb, ha Mágikus Aura Varázsjellel látja el őket. Ettől kezdve azok mágikusnak számítanak, és nem lehetnek alanyai a Természetes Anyag Mágiájának. Az elegáns megoldás egyetlen hátulütője, hogy az efféle tárgyak láthatatlanná, légiessé sem tehetők.

Lélektár

Mana-pont: lásd a felsorolásban
Erősség: -
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: több alkalom
Hatótáv: -
Időtartam: amíg az összes bélyeg töretlen
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Mágikus gyertya készítés (2 perc) - 7 Mp
Lélekidéző Pentagramma - 40 Mp
Lélekidézés Litánia - 100 Mp
Lélekcsapda Varázsjel - 35Mp

Tapasztaltabb varázslók sokféle lehetőségre gondosan előre felkészülnek, így arra is, hogy netán Homonkulusz szolgát kell teremteniük. Mint tudjuk, a Homonkuluszhoz egy Lélek is szükséges, amit a varázsló bezárhat teremtményébe. A lélekidézéshez minden esetben Mágikus Gyertya, Lélekidéző Pentagramma, Lélekidézés Litánia és Lélekcsapda Varázsjel szükséges. A Lélektár segítségével e fáradságos varázslatsorozattól kímélheti meg magát a varázsló. Az egyes elemek külön-külön is elvégezhetőek, akár évekkel a

Homonkulusz megalkotása előtt. A formula a következő: vegyünk egy apró, jól kezelhető tárgyat, és rajzoljunk fel rá egy Lélekcsapda Varázsjelet. Idézzünk meg egy lelket, amely beleköltözik - amíg a varázsjelet le nem töröljük, nem képes elhagyni. Ha a későbbiekben bármikor lélekre van szükségünk, elég a Lélekcsapda Bélyeget a Homonkuluszra rajzolni, majd az eredeti tárgyról a jelet letörölni. Ennek következtében a lélek átköltözik a tárgyból a Homonkuluszba.

Familiáris

Mana-pont: lásd a felsorolásban
Erősség: -
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: több alkalom
Hatótáv: testközel
Időtartam: ammíg az összes bélyeg töretelen
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Változás Varázsjel, Átalakítás - 5 Mp
Változás Varázsjel, Átformázás - 5 Mp
Halottmozgatás Bélyeg - 52 Mp
Lélekcsapda Bélyeg - 39 Mp
Hűség Asztrálbélyeg - 8 Mp
Elvakultság Asztrálbélyeg - 15 Mp
Akaratátvitel Mentálbélyeg - 120 Mp (60+60)
Érzékelés Mentálbélyeg - 30 Mp (15+15)
Zóna Varázsjel - 25 Mp

A varázsló a varázslattal hatékony familiárist alkothat. A formula a következő: elsőként egy tetszés szerinti külsejű, apró (5 kg súlyú) Homonkuluszt teremt. Egyes varázslók a parányi, humanoid familiárist kedvelik, megint mások egyszerűen állatok mintájára készítik el. Ez utóbbinak megvan az a nagy előnye, hogy nem ismerhető fel első pillantásra. A Homonkulusz a Változás Varázsjelébe foglalt Átalakítás és Átformázás varázslatok együttes alkalmazásával készíthető el, lépésről lépésre, csontonként, izmonként. A test felépítése gyakran órákig tartó transzot vesz igénybe. Az állat formájú Homonkulusz másik előnye, hogy testfelépítése a Természetet másolja, ezért elkészítéséhez elegendő az alapfokú Élettan - míg képzeletbeli lény alkotásakor olykor még a mesterfok sem hoz kielégítő eredményt.

Amint a Homonkulusz teste rendelkezésre áll, ráírjuk a Halottmozgatás Bélyeget, miáltal a mágikus energiák beköltöznek - hogy mozgassák, és helyettesítsék benne az Élet Princípiumát. A Lélekcsapda Bélyeggel pedig beléplántálhatjuk a Lélektárból a kiszemelt lelket. Ezzel a Homonkulusz elkészült.

A következő fázisban ellátjuk a Homonkuluszt mindazon bélyegekkel és varázsjelekkel, melyek által familiárissá lesz. A Hűség és az Elvakultság Asztrálbélyeg gondoskodik a lény megbízhatóságáról, az Akaratátvitel Mentálbélyeg pedig arról, hogy ne törölje le magáról a jeleket és bármikor irányítható legyen a távolból is. Ezzel egyidejűleg a varázslónak is magára kell írnia az Akaratátvitel bélyegét, hogy kialakuljon a folyamatos mentális kapcsolat. Ettől kezdve Mentál-fonál feszül a varázsló és a Homonkulusz között - minden hátrányával és előnyével együtt. Az Érzékelés Mentálbélyeg felírásától fogva a varázsló bármikor képes a lény szemével látni, fülével hallani - mintha csak belekerült volna annak testébe. Természetesen az Érzékelés Bélyegének párját is el kell helyezni a varázsló testén.

Az utolsó fázisban kerül megrajzolásra a Zóna Varázsjel. Hatására a familiáris körötti 20 láb sugarú kör szintúgy a varázsló Zónájának minősül: azon belül bármikor képes távolbahatás nélkül is varázsolni, akármilyen messze is járjon a teremtmény.

Gólem

Mana-pont: lásd a felsorolásban
Erősség: -
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: több alkalom
Hatótáv: testközel
Időtartam: amíg az összes bélyeg töretlen
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Mágikus gyertya készítés (2 perc) - 7 Mp
Lélekidéző Pentagramma - 40 Mp
Lélekidézés Litánia - 100 Mp
Lélekcsapda Bélyeg - 39 Mp
Halottmozgatás Bélyeg - 52 Mp
Hűség Asztrálbélyeg - 8 Mp
Akaratátvitel Mentálbélyeg - 120 Mp (60+60)

Az olyan varázsló, aki mesterfokon ismeri az élettan tudományát, képes akár szervetlen anyagból is - mint mondjuk az agyag - az élő szervezethez hasonlót gyúrni. Ezt azután a megfelelő mágikus jelek alkalmazásával "életre" keltheti.

A mágia mozgatta agyagtestet a belézárt lélek irányítja, melyre már a varázsló rákényszerítheti az akaratát. Hiába azonban a mágia, a természet egyes törvényei így is igazak a teremtményre - nem lehet akármekkora, hiszen a saját súlya alatt összeroppanna. Nem hiányozhat egyetlen fontos testrésze sem, különben nem "működik". Nevezetesen: a gólemek mérete - így Ereje, Sebzése és Életerő pontjainak száma is - korlátozott. Lásd még Bestiárium - Gólemek.

Ogonomus Trükktára

Ogonomus, a mágus, a világutazó neve Ynev-szerte ismert. A komoly férfiú számtalan kimért hangvételű, bölcs írásművet hagyott örökül a világra - de, mint mindenki más, ő is volt fiatal és bohó. Trükktár című ifjúkori művét kevesen ismerik - az utókor döntse el, hálával tartozunk-e ezért a sorsnak, avagy hibáztassuk.

Mérgeshangya

Mana-pont: 17
Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Varázslás ideje: 3 kör + 4 szegmens
Hatótáv: 20 láb

Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Közömbösség - 3 Mp
Teleport - 1 Mp
Átváltoztatás - 1 Mp
Időmágia, 6 kör - 11 Mp
Elvakultság - 1 Mp
Gyűlölet - 1Mp

A varázsló keres a Zónájában egy apró rovart, mondjuk egy hangyát. Közömbösséget varázsol rá, ami, állatról lévén szó, megegyezik a Lélekaltatással - így a rovar alanya lehet a Természetes Anyag Mágiájának. Eztán a varázsló ellenfele ruhája alá teleportálja a rovart, ott Átváltoztatja skorpióvá, rámond egy 6 körig tartó Időmágiát, Elvakultság varázslat-mozaikkal feloldja az előbbi Lélekaltatást, s végül Gyűlöletet kelt benne az ellenfél iránt.

Az eredmény: az elkövetkező 6 körben az ellenfél a nadrágjában folyó történésekkel lesz elfoglalva...

Lefegyverzés

Mana-pont: 3, vagy 2, vagy 1
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Undor - 3 Mp

Ha egy harcosban undort ébresztünk a fegyverek iránt, nagy bajba kerül. Ha csak a kardja iránt keltünk benne undort (1Mp), vélhetőleg nyomban eldobja. Ha megkétszerezzük a felhasznált Mana-pontok mennyiségét (2Mp), minden kard iránt undort kelthetünk, ha viszont háromszoros mennyiséget használunk fel, a fegyverek, mint gyűjtőfogalom iránt kelthetünk benne undort. Mit mondjak, kínos...

A fent említett Mana-pontok többszörözésével a varázslat erőssége E-nként növelhető, egészen a szükséges mértékig.

Rablás

Mana-pont: 40
Erősség: 1
Sebzés: nincs
Varázslás ideje: 1 kör + 1 szegmens
Hatótáv: korlátlan
Időtartam: -
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Tárgyszimpátia - 33 Mp
Teleport - 7 Mp (21kg)

Ha sikerül hozzájutni egy gazdag uraság ősi, családi kincstárának egyetlen aranyához, megkísérelhetjük elrabolni a maradékot - hiszen ahol egy volt, nyilván akad több is. Ha a birtokunkban lévő arany kellően hosszú ideig hevert a kincsesládában, akkor érvényes rá a Tárgyszimpátia elve. Tehát az érmén keresztül, Szimpatikus Mágiával, a ládában rejlő többire is hatni tudunk, vagyis kiteleportálhatjuk a kincstárból. Természetesen minden varázsló annyi súlyú aranypénzzel kénytelen megelégedni, amennyit a hatalma lehetővé tesz.

(Megjegyzendő, hogy Ogonomus ifjúkori ballépése óta a kincstárakat Ynev-szerte varázskörökkel védik a Tér- és Szimpatikus Mágia ellen.)

Sziklafal

Mana-pont: 68 (+25)
Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 3 perc
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Térkapu - 68 Mp
(Zóna varázsjel - 25 Mp)

Zóna varázsjelünket elhagyatott hegység meredek sziklafalára írva, számtalanszor részesíthetjük kellemetlen meglepetésben támadóinkat. Ha közvetlenül a vágtató lovasok előtt hirtelen Térkaput nyitunk a sziklafalra, csúf látványnak leszünk szemtanúi. Kevés megrázóbb élmény akad, mint vágtató lovon sziklafalnak ütközni...

A Térkaput a varázsló csak Zónáján belül nyithatja; "kijárata" a sziklafal előtt lesz.

Légiesség Kesztyűje

Mana-pont: 33
Erősség: 1
Sebzés: közvetlenül nincs
Varázslás ideje: 5 perc
Hatótáv: -
Időtartam: amíg a varázsjel töretlen
Mágiaellenállás: -
Felhasznált mozaikok:
Mágikus Aura Varázsjel - 33 Mp

A légies halmazállapotú személy képtelen megfogni bármely tárgyat, melyet nem vele együtt változtattak légiessé. A mágikus tárgyak ellenben kivételt jelentenek. Jelen kesztyű egyetlen és legfontosabb tulajdonsága, hogy mágikus természetű. Légies ember is kezére húzhatja, s ha a kesztyűn keresztül érint meg valamit, úgy tapinthat, mintha nem lenne légies. A kesztyű másik hasznos vonása, hogy légies tárgyak is megmarkolhatóak vele. Természetesen a kesztyű nem tehető légiessé, de láthatatlanná sem.

A Légiesség Kesztyűje egyetlen Mágikus Aura varázsjellel elkészíthető.



Két aranyért lovat vettem, olyat, amelyiknek állítólag megvan a magához való esze - reméltem kihúzza alattam a következő városig. Ha az ember kóborol, páncélműnek is hasznát látja - hosszan szemeztem egy alig használt félvérttel Dan műhelyében, aztán a drágább, de biztosabb megoldást választottam: varázstudó ribancot vettem magam mellé az utolsó két aranyamért...

Palinói Lavarel:
Napló gyermekeimnek
részlet

Szükség szerint

Pénz, felszerelés

- Pénz, felszerelés
- Fegyverek
- Egyéb szabályok

Nehéz helyzetben van az, aki Ynev különféle pénzeit kívánja behatóbban megismerni, hiszen ahány vidéke az irdatlan kontinensnek, annyiféle fizetőeszközzel egyenlítik tartozásukat az adósok. Vannak olyan országok, melyek gazdagok nemesfémekben, másutt kevesebb jut belőlük a pénzekbe is. Pénzverési joggal azonban mindenütt csak az uralkodó rendelkezik, ez alól csak azok a tartományurak és hercegek jelenthetnek kivételt, amelyek uralkodói engedéllyel működtetik pénverő műhelyeiket, vagy ahol a központi hatalom olyan gyenge, hogy megengedhetik maguknak, hogy saját érméket üttessenek. Ám annak kérdése, hogy hol, milyen pénzeket fogadnak el, mindig az adott állam pénzváltóin múlik. Sehol nem kedvelik a kevés nemesfémet tartalmazó érméket, s nincs nagy megbecsülése a körülnyírt vagy más módon elértéktelenített pénzeknek sem. Fölösleges lenne táblázatokban öszesíteni Ynev pénzeinek egymáshoz való viszonyát és értékállóságát, hiszen ez folyamatosan változik az adott politikai és gazdasági helyzet függvényében. A KM feladata annak megítélése, hogy miként váltják egymáshoz képest a különféle vidékek pénzeit. Meg kell azonban jegyezni, hogy hatalmas, kirívó különbségek nem nagyon vannak, sehol nem fordul elő, hogy egy arany valahol három másikat érjen.

Fontos tudni azonban, hogy a különféle államalakulatok pénzeit nem mindenütt látják egyazon örömmel, s nem is fogadják el azokat. Éppen ezért rendkívül fontosak a pénzváltók és a bankházak. Noha bizonyos esetekben előfordulhat, hogy a szomszédos államok elfogadják fizetőeszközül a másik pénzét, ez sem érvényes mindenütt. Azok, akik a Délvidékről kerülnek északra jobban teszik, ha beváltják pénzüket, s csak ezt lehet tanácsolni min-

den messziről érkezettnek. Rengeteg vitától és magyarázkodástól kímélhetik meg magukat vele.

Ynev pénzforgalmában jelentős szerepet vállalnak magukra a különféle bankházak. Legismertebbek a dzsad kézen lévők, de jó hírük van a törpék hasonló intézményeinek is. Az ezekben a bankokban elhelyezett értékek után nehezen hamisítható, olykor mágikus jelekkel ellátott elismervényt kap ügyfelük, s megtudhatja azt is, hogy mely másik bankházakban juthat ismét pénzéhez, ha felmutatja a bizonylatát.

Északi Szövetség

Szerencsés helyzetben van a krónikás (és persze az utazó is), hiszen az Északi Szövetség államainak pénzrendszere - gondos egyeztetési tárgyalások következményeként - szinte teljesen azonos. Alapegység tehát az északi korona, amely egy rézpénznek felel meg. Az ezüstpénz értéke így 100 korona, az aranyé 1000. Mondják, inkább a szegények számolnak koronában, a tehetősek már ezüstben, a gazdagok pedig aranyban. A nemesfém érmék arany- és ezüsttartalmát pontosan meghatározták, így minden tagállam pénze ugyanannyit ér a Szövetség területén belül - ennek megfelelően mindenütt elfogadott. Az egyes országok érméi azonban külsőleg nem egyformák, mindegyiknek önálló joga eldönteni, mit is veret pénzeire. Általánosságként megállapíthatjuk, hogy a pénzverés jogát szigorúan kézben tartják az adott régió urai, nem rendelkezik minden nemes e kiváltsággal. Ez a rendelkezés többek között az egységesítést szolgálja, hiszen ellenkező esetben képtelenség lenne közös pénzrendszert használni. Mithrill érmét nem készítenek a Szövetségben, a Tarini birodalom kivételével. Voltak ugyan kísérletek a teljes egységesítésre, a nemzeti büszkeség azonban gátat szabott e törekvéseknek - csekélyke eredményként minden érme kerek, rajzolatuk azonban országonként eltérő maradt.

Doran - A városállam kicsinysége ellenére saját pénzverdével rendelkezik, ahol Ynev talán legtökéletesebb érméit készítik. Az itteni érméknél csak a kharei mesterek munkái kidolgozottabbak. Motívumként Doran címere szerepel rajtuk.

Dwyll Unió - A pénzverés jogát a Ranil-rend tartja kezében, az érméken a mindenkori nagymester arcképe látható. Pénzeik kicsik, vastagok. Kidolgozásuk sem igazán míves - hiába, az itt lakók még ebben sem adnak a külsőségekre.

Északi Hármak - Az érmék különlegessége, hogy feltüntetik rajtuk a kibocsátás évét. A tagállamok hercegeinek portréja látható rajtuk - ez egyben az egyetlen különbség is.

Erigow - A hercegség gazdagsága tükröződik pénzük csillogásában is. Mintha még ebben is valamiféle művészeti ágat látnának, minden évben más és más képet ütnek az érmékre. Ez lehet város látképe, fegyver rajza, állatkép, igen ritkán emberi arckép. Törvény tiltja egyébként, hogy bárki arcképe még életében érmére kerüljön. Másik helyi furcsaság, hogy a fényüket vesztett pénzeket időről időre begyűjtik, s megtisztítva, újra ragyogóként bocsátják ki megint - természetesen szigorúan ügyelve arra, hogy értékük ne csökkenjen.

Ilanor - A lovasnép hazája, mi is lehetne pénzük dísze? Vágtató, ugró, ügető paripák egyedül, kisebb csoportban vagy ménesben, különböző háttér előtt - az ilanoriak hihetetlen képzelőerőről tesznek tanúbizonyságot, ha lovakat kell ábrázolni.

Tarin - Az Északi Szövetség legkülönlegesebb érméit készítik a barlangok félhomályában munkálkodó pénzverők. Az érmékre képek mellett rúnák kerülnek, melyek csak a törpe nyelv ismerői előtt szólalnak meg. A jelek, s a körülmények révén különös erő költözik e pénzekbe, értékük így többszörösen meghaladja a bennük foglalt fémét - ezt azonban külhoni ritkán érzi át igazán. A törpék művészetnek tekintik a pénz előállítását, nem iparnak. A tervező néha több hónapon át dolgozik ugyanazon az érmén - munkájáért a tökéletesség a jutalom. Egyes emberek is megérzik olykor az egyszerű érmében testet öltött művészetet. Sokszor megesik, hogy a kapott törpe érmén nem adnak túl, emlékként, kabalaként őrizgetik, s csak végszükség esetén válnak meg tőle. Odalent, Tarin tárnáiban azonban gyakorta nagyobb csereértékkel bírnak a felvilágból származó természeti javak, mint maga a pénz.

Tiadlan - A kereskedők paradicsomában komoly szerep jut az arany- és ezüstpénzeknek. Az itt lakók sem többnek, sem kevesebbnek nem tekintik a pénzt, mint ami valójában: fizetőeszköznek. Az aranytartalom megtartása mellett olyan ötvözetet kerestek, amely tartós, fényes, jól használható érméket eredményez. Pénzük keményebb is, mint más országokban. Kialakításakor nem a rajta szereplő ábra, hanem a pontos forma volt a lényeges szempont. Nem könnyű nemesfémből tökéletesen egyforma pénzt verni, de a tiadlani mesterek mindig erre törekszenek - legfontosabb az állandó csereérték! Érméiket kis tapasztalattal felismerhetjük akkor is, ha rajzolatukat nem tudjuk beazonosítani: különleges fényük és tökéletes formájuk eligazít.

Abaszisz

A Quiron-tenger déli partján fekvő birodalomban uralkodó fejetlenség nem csupán katonailag, de gazdaságilag is szembehelyezte a nagykirályt hercegkapitányaival. Pénzneme az abasziszi dénár - az uralkodó ragaszkodik kizárólagos pénzveretési jogához, s mindent megtesz ennek érvényesítésére. Határozatok és törvények tucatjai taglalják azon engedetlen nemesek büntetéseit, akik pénzverdét merészelnek építtetni. Ez persze nem gátolja meg a király orra alá minden lehetséges alkalommal borsot törő hercegkapitányokat a pénzveretésben. Csupán csínytevésből néhányan még hamis pénzt is készíttetnek, természetesen a király arcképével és nevével fémjelezve. Sokuk saját birtokán nem is fogad el királyi érméket, csak olyat, melyet a magánverdéjében készíttetett. Be kell ismerni, óvatosságuknak van is némi alapja, mert a királyi pénzverdék aranytartalékai jelentős ingadozást mutatnak. Ha kevés volt a befolyt adó, netán Toron hadjáratainak támogatása vitt el tetemesebb összeget vagy pusztán az udvartartás emésztett fel a kel-

leténél több aranyat, bizony gyakran lesz könnyebb a pénz. Ezt az egyszerű polgárok ritkán érzékelik, de a hozzáértők tudják, mely évben volt az érmékben a szokásosnál több réz. A főnemesek ilyenkor megkötik magukat, s csak tiszta aranyban fogadnak el pénzt a királytól, aki - attól függően, milyen biztosan ül éppen a trónján - fizet vagy harcba kezd. Ritka a nyílt szembeszállás a nagykirállyal, ám a "híg arany" mindig felbőszíti az egyébként is állandóan elégedetlenkedő hercegkapitányokat. Ilyenkor a király alkut köt - az esetek túlnyomó többségében legalábbis -, vagy katonákkal igyekszik érvényesíteni deklarált jogait. Nem egy nemes végzetét jelentette, hogy alulértékelte a király hatalmát, s családjával együtt elsöpörték az uralkodó zászlai alatt harcoló seregek. Ha biztonságban érzi magát, büntetőhadjáratait gyakran elrettentésként is alkalmazza Otlokir, bízva abban, hogy a nemesek legközelebb kétszer is meggondolják, szembeszegüljenek-e hatalmával. Az abasziszi pénzt fintorogva ugyan, de elfogadják az Északi Szövetség államaiban és Toronban, bár jobban szeretik abbitacélban kialkudni a fizetséget. Ez a fém adja Abaszisz igazi hatalmát a kereskedelemben, s ezért nézik el a vagyonosabb kereskedők a pénz aranytartalmának ingadozásait is, amikor abasziszivel kötnek üzletet.

Toron

A híres nyolcszögletű érmék hazája. A hatalmukat mindenhol és mindenkor érvényesítő boszorkánymesterek több kiváltságot hagytak a nemességnek, ezek közé tartozik a pénzverés joga is. Bár nem ügyelnek kínos pontossággal a pénz valódi értékére, ragaszkodnak ahhoz, hogy a beszedett királyi és egyéb adók "jó" pénzben jussanak rendeltetési helyükre. Így, ha egy nemes birtokairól befolyt pénzben észrevehetően kevesebb a nemesfém, az illető komoly megtorlásra számíthat. Egyes nemesek többféle érmét is veretnek, melyeknek csak az összetételében van különbség - de ez már hosszabb történet. Az érméket általában nem arcképekkel, hanem bonyolult díszítő motívumokkal, ábrákkal ékesítik. A toroni dukát nem örvend igazi megbecsülésnek az Északi Szövetség országaiban, Abaszisz azonban már nem ilyen válogatós.

Gro-Ugon

Bizton állíthatjuk, itt uralkodik Észak legnagyobb pénzügyi káosza. Mind a mai napig rendkívül fontos a cserekereskedelem, ám (ki tudja már, melyik külországban járt rabló élménybeszámolói alapján) virágzásnak indult a pénz kultusza is. Ám azt rögtön meg kell jegyezni, hogy az ork gondolkodásmód tökéletesen másképp áll a pénzügyekhez, miként azt mi, emberek gondolnánk. A törzsfők egyéni véleménye igen szerteágazó, ám két dologban teljes közöttük az összhang. Szerintük a rossz pénz a törzsek megrontója, ám ügyesen alkalmazva mégis az orkok hasznára lehet. Rossz pénz alatt természetesen az embernépek fizetőeszközeit értik.

A magántulajdon fogalma szinte tökéletesen idegen az orkok gondolkodásmódjától, s a külvilági tapasztalataik is mind arra engedtek következtetni, hogy az emberi puhányság, önzés, széthúzás mind-mind a felhalmozott pénznek köszönhető. Való igaz - mondják - hogy néha jó haszna van, s azért használják ők maguk is, mivel jelentősen megkönnyíti az árucserét, s értékmérőként kitűnően alkalmazható. Ám pénzüket vasból verik - az ezüstöt és aranyat értéktelennek tartják, mert mint mondják, az a fém, amelyből nem lehet fegyvert kovácsolni hitványabb a kavicsnál is. Evvel elérték azt is, hogy az orkok pénzének másutt ne legyen értéke, ők maguk viszont remekül használják, a hatalmat pedig továbbra sem pénzzel, hanem haditettekkel szerezik. Manapság minden törzs saját vaspénzeket veret, noha a hagyományos cserekereskedelem még mindig nagy népszerűségnek örvend.

A törzsfők kiválóan kezükben tartják a pénz- és hamisítóverés jogát. Saját törzsi szimbólumukat üttetik többkevesebb sikerrel az érmékre, s rendelkeznek egy különítménnyel a pénz valódiságának védelmére. Minden törzsfő fenntart egy csapatot, akiket viszonylag intelligens, jó harcosokból toboroz. Ezek egyetlen feladata, hogy az összes engedély nélküli pénzverdét felkutassák és elpusztítsák - természetesen a benn dolgozókkal együtt. Munkájuk mindig akad, hiszen a fémművességhez csak kicsit is konyító gro-ugoniakban egyre másra csillan fel az isteni szikra: adott idő alatt sokkal több vasérmecskéhez jutnak, ha mindjárt azt állítják elő, s nem nyílhegyért vagy csákányfejért kapják cserébe.

Pyarroni Államközösség

Az Államközösség gazdasági és pénzügyi élete talán a legstabilabb és -olajozottab egész Ynevеn. Az államok közti pénzügyi szövetség hasonló az Északon bemutatotthoz, de annál jóval szorosabb az együttműködés. Az érmék csaknem tökéletesen egységesek, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. A nagyság, a vastagság s a nemesfémtartalom mind meghatározott; az államok igyekeznek kerülni a legkisebb eltérést is a több száz éves etalontól. A pénz neme a pyarroni sepia, s egész Ynevеn kedvelt, elfogadott érme.

Dzsad államalakulatok

Az emírségek és sejkségek mind önálló pénzverdével rendelkeznek. Állandó gondot jelent az újabb és újabb hamisítók felkutatása és megsemmisítése. Az emírek és sejkek verette dzsad rúpia önmagában jó, bár hullámzó megbízhatóságú pénz lenne, ám az állandóan megújuló hamisítási hullámok nem vetnek jó fényt külhoni megítélésére. Sokan rájöttek e sivatagos vidéken is, hogy nincs jobb módja a pénzszerzésnek, mint ha valaki saját maga állítja elő. Így a szigorú büntetések ellenére sem csökken a vállalkozó kedvűek száma. A rúpia megjelenési formája emírségenként más és más, egyes helyeken sokszög, máshol kerek, Abu-

Dalek emírségében például egy vastag gyűrű. Ezt sokan láncra fűzve hordják, mondván, sokkalta biztonságosabb, mint az erszény. A gyűrűt körbe futó, kígyót idéző minták, vésetek díszítik. Az érmék uralkodók képmását, kastélyokat, fegyvereket ábrázolhatnak. Régebben a sivatag legszárazabb részein a víznek pénz egyenértéke volt, azaz vízért is lehetett vásárolni. Sok külhoni arra gondolt, a legnagyszerűbb üzlet , ha ide vizet szállítanak nagy, hordókkal ellátott kocsikon. Sajnos, számításuk nem vált be, a karavánok jelentős része odaveszett a sivatagban. Varázslók azonban rájöttek, térkapukkal a szárazság sújtotta városok vízellátása is könnyen megoldható - ám nem ingyen. Ezért a sivatag mélyén lakókkal különös kereskedelmi kapcsolatot létesítettek néhányan. A bajba jutottak kiépített mágikus rendszeren át kérnek és kapnak segítséget, természetesen megfelelő tiszteletdíj ellenében.

SHADON

A roppant birodalom komoly hangsúlyt fektet pénzének megbízhatóságára és szépségére. Pénze, a shadoni tantum nagy, lapos érme, összetétele már több száz éve változatlan. Másféle érme nem kerülhet ki a pénzverdékből, erre gondosan ügyel a hatalmi hármas minden tagja. Bár nem mindegyik tartományban uralkodik eszményi rend, a pénzre eddig sikerrel ügyeltek a helytartók és a nemesek. Vasszigorral torolnak meg minden hamisítási, pénzrosszabbítási kísérletet. Ennek hála, a szép veretű, lágy csillogású érme kedvelt pénze Dél-Ynevnek.

KERESKEDŐ HERCEGSÉGEK, DÉLI VÁROSÁLLAMOK

Általános érvényű megállapításokat tenni ezek esetében lehetetlen. Ahány város, annyiféle érme. Igaz ez a Kereskedő Hercegségekre is, noha ott ennél lényegesen rendezettebb viszonyokat várnánk. Mivel nem részesülnek Dél-Ynev egységében, csak magukra számíthatnak, így évről évre, hónapról hónapra változik üzletpolitikájuk, szinte a széljárással. Soha nem állapodnak meg egy rendszernél, mindig a legnagyobb nyereséget, a legbiztosabb jövedelmet keresik. Tíz év alatt annyiféle pénznemet fogyasztottak, mint egész Dél-Ynev egy évezred során. Az utóbbi évek viszonylag stabil, 4-5 hónapnál is hosszabb időszakot megélt pénzei a guld, maar, lymera és drana voltak. Mindezek alapján képet kaphatunk az itt uralkodó viszonyokról.

YLLINOR

A kalandozó király birodalma, az ott lakók heves természete ellenére, viszonylag szilárd pénzügyi alapokon nyugszik. Az itt használt pénznem a korona, akárcsak Ilanorban. Mindegyiken Mogorva Chei arcképe látható, hirdetve a halhatatlan király hatalmát. Az Yllinorban vert érmék megbízhatóak, bár kevesebb aranyat tartalmaznak, mint shadoni és pyarroni társaik. Elfogadottak bárhol a Délvidéken, de az árakat gondosan a kisebb nemesfém tartalomhoz igazítják.

GORVIK

A birodalmat alkotó öt tartomány uralkodó nemesei majd' négyszáz éve egyezményt kötöttek a pénz egységesítésére, s létrehozták a "hivatalos" gorviki fizetőeszközt, a coquát. Sajnos, a régen kötött egyezmény egyre több fejezete kerül megszegésre, a birodalom pénze lassan, de biztosan romlik. Az üzleti élet ennek ellenére virágzik, a nemesek többnyire nem ugranak egymás torkának, hiszen maguk is úgy teszik lóvá a többieket, ahogy módjuk van rá. Esetenként versengésnek is felfogható, ki tudja a legelegánsabb, legszemtelenebb szélhámosságot elkövetni. Persze alakulnak alkalmi érdekszövetségek, amelyek feladatuknak tekintik, hogy móresre tanítsák a társaságukon kívüli egyezményszegőket. Noha a határokon belül mindez életforma, s különösebb megütközést nem kelt, Gorvikkal minden más állam inkább tiszta aranyban köt üzletet, a coquától irtóznak, mint a tűztől.

KRÁN

Nem csak közigazgatási, de államszervezeti és pénzügyi szempontból is rendkívül összetett birodalom. Kevés ember tudna tiszta, áttekinthető képet adni a kráni gazdaságról és pénzről, de erre nincs is különösebb szükség. Nincs általánosan elfogadott fizetőeszköz. A Külső Tartományok consularjai mind veretnek pénzt, ám ezeket csak a legritkábban fogadják el más, akár szomszédos tartományok lakói is. Amennyiben egy consular nem tartja eléggé szorosan a gyeplőt, előfordulhatnak az adott tartományon belül mások is, akik pénzt vernek - ők a legnagyobb hatalmú céhek, szekták, városok, stb vezetői. A Középső Tartományokban még találkozhatunk pénzbeli fizetőeszközökkel, de a Belső Tartományok vidékén már nem feltétlenül hallhatjuk arany vagy ezüst csengését, ha fizetésre kerül sor. Tudomásunk van vidékekről, ahol egy-egy darabka feketeacél is több mint elégséges, ám az igazán elzárt régiók lakói már csak a legritkább esetekben foglalkoznak olyan fizetőeszközökkel, amelyek a normál emberi mércén még annak számítanak. A tartozásokat lelkekben mérik, másutt nyers életerővel rendezik a számlát, s nem ritka, hogy torz, nem evilági entitások cserélnek gazdát fizetség gyanánt. Más államalakulatokkal nem tartanak fenn komolyabb gazdasági kapcsolatokat. A dzsad méregkeverőket az Ibarában használatos pénzekkel fizetik, míg Gorviknak megfelel néhány Külső Tartomány pénzérméje is.

Mint minden Elsődleges Anyagi Síkon, Yneven is fontos szerepet játszik a pénz. A legtöbb kalandor pénzéhségtől hajtva indul a kalandok nyomába. Vannak, akik földműveléssel,

kézművességgel keresik kenyerüket, mások kereskednek vagy szolgálnak. A Játékos Karakterek a legkülönfélébb módokon juthatnak pénzhez, ám legtöbbször a kalandjaik során szerzett kincseket élik fel.

A Játékos Karakter kalandozása kezdetekor is rendelkezik egy bizonyos összeggel. Ebből vásárolhat felszerelést, fegyvereket, páncélt és sok egyebet. Hogy ez a pénz honnét származik, azt a JK-k fantáziájára bízzuk - lehet örökség, származhat az illető gazdag családból, és így tovább. Ez minden egyes Karakterkaszt esetében más és más érték. Egy lovag könnyebben jut a megfelelő felszereléshez rendjén keresztül. Egy fejvadász segítséget kaphat a klánjától. A papokat egyházuk támogatja. Az egyes Kasztok rendelkezésére álló induló összegeket az alábbi táblázatban foglaltuk összze:

Szerte a világon sokféle pénznemet használnak, de legtöbb helyen elfogadják a többi pénzt is. A nagyobb városokban bárhol megtalálhatók a pénzváltók, másutt esetleg még a különféle bankházak kirendeltségei is előfordulhatnak. Mivel a pénzt mindenütt fémekből verik, értékük nagyjából megegyezik. Pénzverési joga mindenütt csak az uralkodónak van - legfeljebb a tartományuraknak. A különböző érmék viszonylagos értékeit az alábbi táblázat mutatja.

A köznép a rézpénzt használja, forgatja. A gazdagabb polgároknál, kereskedőknél néha előfordul egy-egy ezüst, az arany viszont szinte kizárólag a nemesek pénze. A mithrilérme úgyszólván csak a legendákban fordul elő.

Az ártáblázatokban felsorolt árak általánosan érvényesek, ám helyenként igencsak nagy különbségek adódhatnak. Ez sok mindentől függ - a helytől, az évszaktól, a kínálattól. Az alábbi táblázat tudósít arról, hogy milyen árváltozásokra lehet számítani.

Példák a fenti táblázat használatához: Egy teve a dzsadoknál közönséges piacon kapható, de Erigowban már hozzáférhetetlen. Az a fűszer, ami Niaréban bárhol megterem (telített piac), Shadonban már lehet ritka és különleges. Tavasszal és nyáron zöldségekből túlkínálat van, tél végén viszont nem lehet hozzájuk jutni. Az sem mindegy persze, hogy ki mennyit keres, mert ami egy nemesembernek olcsó, az egy napszámosnak lehet akár megfizethetetlenül drága. A hozzávetőleges jövedelmekről az alábbi táblázat ad útmutatást.

társadalmi helyzet	átlag éves jövedelem
rabszolga	-
napszámos	500r
paraszt	2a 5e
mesterember	5-6a
polgár, kiskereskedő	8-10a
katona	10a
tisztviselő, nagykereskedő	15-20a
kisnemes	20-40a
tudós, pap	30-50a
középnemes	40-80a
főpap	80-100a
klánfőnök, céhmester	100-200a
főnemes	150-1000a
herceg	1000-10000a
király	5000a fölött

Az alábbi táblázatokban - csoportokra szedve - közöljük a fontosabb áruk általában elfogadott értékét, a pontos árat azonban a körülmények figyelembevételével mindig a KM határozza meg!

ÁLLATOK	Ár
borjú	5e
csirke	5r
disznó	3e
juh	4e
kecske	3e
kutya, harci	8e
kutya, házőrző	80r
kutya, szánhúzó	120r
kutya, vadász	2e
liba	7r
ló, igás	8e
ló, könnyű harci	3a
ló, nehéz harci	10a
ló, póni	8e
ló, utazó	1a
macska	5r
ökör	15e
öszvér	8e
pulyka	8r
sólyom, vadász	8a
szamár	7e
tehén	8e
teve	1a
tyúk	7r

LÓSZERSZÁMOK	Ár
gyeplő, kantár, zabla	15r
iga, járom	80r
kötőfék	3r
lópokróc	4r
nyereg, harci	5e
nyereg, málhás	2e
nyereg, utazó	150r
nyereg, női	5e
nyeregtáska	1e
patkó és patkolás	1e
szekér szerszám	6e

UTAZÁS Ár

Hajózás

bárka	50a
csónak	5a
drakkar	300a
galeasz	800a
galeon	1800a
gálya	300a
karavella	250a
kenu	7a

kogge	200a
evező	10r
csónak	1e
vitorla	2e
révész	20r
komp	10r

Szekerek, szánok

harci, kétkerekű	50a
harci, négykerekű	100a
hintó	150a
hordszék	10a
kocsi	15a
kordé	150r
kutyaszán	8e
lovasszán	5a
társzekér	20a
taliga	50r
utazó szekér, kétkerekű	5a
utazó szekér, négykerekű	15a
szekér kerék	40r
postakocsi, naponta	60r

RUHÁZKODÁS	Ár
bakancs	10r
cipő	1e
csizma, lovagló	2e
csizma, gyalogos	80r
csuklya	8r
derékszíj	5r
dreggis	2a
emáme	6r
gatya	3r
harisnya	6r
incogno	1e
ing, nemesi	2e
ing, paraszti	5r
kapca	1r
kabát	2e
kaftán	5e
kalap	150r
köntös	3e
köpeny, selyem	2a
köpeny, szövet	1e
köpeny, prém	5a
kesztyű, nemesi	3e
kesztyű, vívó	1e
mellény	30r
nadrág	20r
öv	20r
pantalló	150r
papucs	20r
sapka	5r
saru	3r
szandál	4r
tunika	3e

SZÁLLÁS, ÉLELEM	Ár

Fogadó

abrak, egynapi	4r
ebéd, vacsora	5r
istálló	2r
szoba, közös háló	2r
szoba, külön ágy	5r
szoba, egyszemélyes	7r
szoba, díszes	10r
szoba, lakosztály	30r
fürdő	3r

Fűszerek

közönséges	2r
ritka	7r
különleges	2e

Élelmiszerek

bor, kupa	1r
gyümölcsök	1-5r
hal/kg	1r
hús, egy adag	1r
kenyér/2 kg	1r
likőr/1 dl	6r
lőre/2 l	1r
méz, csupor	4r
pálinka, üveg	2r
predoci óbor/kupa	
1 fürtös	20r
2 fürtös	50r
3 fürtös	1e
4 fürtös	1a
5 fürtös	5a
sajt/1 kg	2r
só, tömb	1r
sör, korsó	1r
szalonna (oldal)	5r
tej, kancsó	1r
tojás, tucat	1r
vadhús, egy adag	4r
vaj, kiló	2r
zöldség	1-3r

KICSAPONGÁS	Ár
hímszajha 5e	
közönséges örömlány	25r-3e
Lótusz Leányai	1a
alidari nő	5000 - 30 000a

SZOLGÁLTATÁS, VEGYES	Ár
bába	3r
borbély	1r
cipész	2r
fáklyahordozó	1r/óra
gyaloghintó	10r/óra
ispotály, naponta	2r
írnok	5r/alkalom
jogtudor	1e/alkalom, 5e-10a/per
kengyelfutó	1e/alkalom
küldönc	1r/alkalom
mosónő	1r
pap	2-5r/szertartás
révkalauz	1e
szabó	3r + anyagköltség
színház	3r-1e
takarítónő	1r
testőr,naponta	1e
városkalauz	2r
zenész	3r/óra

Esküvő

egyszerű szertartás	5r
lakodalom	2a
nemesi esküvő	25a
főúri mennyegző	350a
királyi nász	1000a-

Temetés

egyszerű szertartás (pap)	3r
kisebb temetés (pap, fejfa, harang)	10r
nemesi sírba tétel	5a
mumifikálás	50a
síremlék, családi sírbolt	25a
főnemesi gyászszertartás	150a
királyi végtisztesség	500a-

Ingatlan*

telek	5-200a
parasztház	15e
gazdasági épületek	5e
nemesi udvarház	65a
gazdasági épületek	15a
kastély	1000a
vár	1500a

* Ingatlanok csak egészen kivételes esetekben cserélnek gazdát pénzért, értéküket mégis megadjuk a viszonyítás végett. Jobbára adományként kerülhetnek új birtokosukhoz, Toronban például semmilyen más módja nincs a megszerzésüknek. A telek(birtok)árak változása elsősorban az évi jövedelmüktől függ.

EGYÉB	Ár
agyagedény	5r
ásó	6r
csengő	10r
fáklya	1r
fenőkő	1r
gyertya	2r
halászháló	80r
hátizsák, kicsi	90r
hátizsák, nagy	120r
hordó, kicsi/20 l	2e
hordó, nagy/100 l	4e
horgász horog/tucat	1r
írótoll	20r
kardhüvely, díszes	6e
kardhüvely, közönséges	2e
kalapács	5r
kosár	6r
kova és acél	5r
kötél, 20 méter	30r
kréta	1r
kulacs/2 l	4r
láda, kicsi	3e
láda, nagy	6e
lánc, métere	5r
lámpás	10r
létra	25r
lőpor (1 lat)	1a
mászóvas	3r
mécses	1r
mérleg	45r
olaj, lámpásba	3r
övtáska	70r
papír, ív	20r
pecsétviasz	10r
pergamen, ív	15r
prém	6e
sátor, kicsi	7e
sátor, nagy	1a
sátor, legénységi	3a
selyem, láb	8e
síp	2e
szeg, tucat	1r
szekerce	10r
szövet, láb	30r
takaró	80r
tapló	2r
tarisznya	40r
tegez	150r
tinta/1 dl	20r
tömlő	3r
tőrhüvely	1e
tükör, fém/kézi	10r
tűzszerszám	10r
vaslábas	10r
varrótű/100 db	3r
viaszkosvászon, rőf	25r
vödör	1e
zár/lakat	3e
zsák	20r

FEGYVEREK, VÉRTEK

A táblázatban szereplő értékek:

Tám.: A körönkénti támadások száma. Ahol tört szám szerepel - pl: 1/2 -, az azt jelenti, hogy az adott karakter körönként "felet" támadhat, tehát minden második körben egyet.

Sebzés: Ebből derül ki, hogy ha az adott fegyverrel a karakter eltalálja ellenfelét, az mennyi Sp-t veszít. Természetesen ezt még módosítja a páncélok SFÉ-je. Minden sebzés kockadobásként van megadva - pl: 1k6+2. Ekkor dobni kell a hatoldalú kockával, az így kapott értékhez hozzá kell adni kettőt - ez a sebzés mértéke. A k5, illetve a k3 a tíz-, illetve a hatoldalú kockák dobásának felét jelenti. A k2 a hatoldalún dobható ki, 1-3: 1 Sp, 4-6: 2 Sp.

TÉ VÉ KÉ CÉ: A fegyver használójának megfelelő harcértékeihez adódik hozzá.

Súly: A fegyver súlya kg-ban.

Ár: A fegyver ára. (r - rézpénz; e - ezüstpénz; a - aranypénz)

Táv: Az adott célzófegyver lőtávolsága méterben.

Szúró/vágófegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
Buzogány, shadleki	1	1k6+1	13	14	8	1,8	1a 3e
Csatabárd, egykezes	1	1k10	12	11	5	2	6e
Csatabárd, kétkezes	1/2	3k6	8	6	0	5	2a
Csatacsákány	1	1k10	11	8	5	2,5	8e
Hajítóbárd	2	1k6	10	4	9	1,2	1e
Kard, rövid	1	1k6+1	12	14	9	1	1a
Kard, hosszú	1	1k10	14	16	6	1,5	1a 5e
Kard, másfélkezes	1	2k6	13	12	4	2	2a 5e
Kard, lovagi	1	2k6+2	10	7	2	3,5	3a
Kard, pallos	1/2	3k6+2	6	2	0	7	5a
Kard, szablya	1	1k6+2	15	17	7	1,5	1a 6e
Kard, dzsenn szablya	1	1k6+3	20	17	9	0,5	120a
Kard, jatagán	1	1k6+2	14	14	7	0,8	1a 4e
Kard, handzsár	1	1k6+3	14	15	6	2	1a 5e
Kard, fejvadász	1	1k6+2	16	16	8	0,8	2a
Kard, Slan	1	1k10+2	20	12	8	1,4	100a
Kard, kígyó	1	1k10	14	15	6	1,4	6a
Kés	2	1k5	4	0	10	0,2	50r
Mara-sequor	1	2k6+2	16	14	7	1	2a
Ramiera	2	1k6+1	17	14	8	0,8	2a
Sequor	2	1k6+2	13	16	8	0,4	1a 3e
Slan csillag	3	1k3	4	0	10	0,1	40r
Tőr	2	1k6	8	2	10	0,3	1e
Tőr, dobó	2	1k6	11	2	10	0,5	1e 50r
Tőr, Slan	2	1k6+2	14	6	9	0,8	70a
Tőrkard	2	1k6+2	12	14	9	0,8	2a

Zúzófegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
Bot, hosszú	1	1k5	10	16	4	1,2	50r
Bot, rövid	1	1k3	9	17	9	0,7	30r
Bot, furkós	1	1k6	7	14	2	1,3	-
Buzogány, egykezes	1	1k6	11	12	7	2	8e
Buzogány, kétkezes	1/2	3k6	7	6	0	3	1a 2e
Buzogány, tüskés	1	1k6+2	12	13	7	2	1a
Buzogány, tollas	1	1k6+1	12	13	7	2	1a 1e
Buzogány, láncos	1	1k6+3	13	11	4	2	1a 2e
Cséphadaró	1	1k6+1	6	5	1	2,5	7e
Harcikalapács	1	1k6+2	10	8	5	3	8e

Szálfegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
Alabárd	1/2	2k6+2	14	15	1	3	5a
Dárda/hajító dárda	1	1k6+1	13	5	8	1,5	5e
Kopja, könnyű	1	1k10	11	12	2	2	9e
Kopja, lovas	1/2	1k6	15	0	1	3,5	1a
Kopja, nehézlovas	1/3	2k10	16	0	0	5	1a 5e
Lándzsa	1	1k10	12	12	4	2	8e
Szigony	1	1k10+1	15	10	4	2	5e

Célzófegyverek	Tám.	Sebzés	CÉ	Táv	KÉ	Súly	Ár
Fúvócső	3	*	7	30	8	0,2	6e
Íj, rövid	2	1k6	4	90	5	0,6	3a
Íj, hosszú	2	1k6+1	6	110	4	0,7	3a 5e
Íj, visszacsapó	2	1k10	8	180	3	0,8	25a
Íj, elf	2	2k6	10	120	6	0,7	120a
Nyílpuska, aquir	2	1k5	18	35	5	2	1000a
Nyílpuska, kézi	2	1k3	14	30	3	2	20a
Nyílpuska, kahrei	3	1k3	13	30	9	3	80a
Nyílpuska, könnyű	1	1k6+1	16	50	2	3,5	8a
Nyílpuska, nehéz	1/3	1k10+2	15	60	0	6	12a
Nyílpuska, shadoni páncéltörő	1/5	2k10	17	80	0	8	40a
Parittya	2	1k5	1	100	2	0,1	30r

Egyéb fegyverek	Tám.	Sebzés	TÉ	VÉ	KÉ	Súly	Ár
Bola	1	1k5	10	2	2	0,8	40r
Dobóháló	1/3	-	8	4	1	1	3e
Garott	1	1k10	5	-20	-	0,1	1e
Hárítótőr	2	1k6	4	19	8	0,3	2e
Korbács	2	1k3	6	0	4	0,5	1e 20r
Lasszó	1/3	-	1	0	0	0,6	80r
Ostor	2	1k2	6	0	3	0,6	1e
Ököl	2	1k2	4	1	10	-	-
Vasököl	2	1k3	5	2	9	0,2	1e

Pajzsok	Tám.	Sebzés	MGT	VÉ	KÉ	Súly	Ár
kicsi	1	1k6	0	20	1	1	6e
közepes	1	1k6	1	35	0	3	1a 6e
nagy	1/2	1k6	5	50	0	6	6a

** A tű sebzése (k6):*
1-5: nincs sebzés, a méreg kifejti hatását
6: 1Fp.
Túlütésnél a sebzés 1 Fp.
Ép sebzést egy tű sohasem okozhat!
A tű sebzéséhez nem lehet hozzáadni az Erő sebzésjárulékát!

FONTOS: *Az ehelyütt és a fejezetben másutt szereplő méreteket a metrikus rendszerben adtuk meg, hogy ezzel is könnyítsük a játékosok és kalandmesterek dolgát. A mágiarendszerben és a varázslatok, Pszi-diszciplínák leírásában az ynevi láb szerepel - e mértékegység természetesen a földi méter megfelelője, és 100 centiméternek felel meg. A fentiek folyományaként 1 ynevi mérföld alatt 1 földi kilométer, 1 ynevi font alatt 1 földi kilogramm értendő.*

FEGYVERLEÍRÁSOK

A **szúró/vágófegyverek** közös tulajdonsága, hogy éles fémpengével ejtenek sebet az áldozaton.

- A *shadleki csatabuzogány* Shadon egy tartományában kifejlesztett, négy baltaéllel és vaskos heggyel ellátott "páncélnyitogató" eszköz - inkább vágó-, semmint zúzófegyver.

- A *csatabárd* a balta harcban használt rokona. Egy hosszabb-rövidebb fa nyélhez erősítenek egy vagy akár két széles pengét. Az egykezes változat fél, a kétkezes egy méteres. A törpék kedvenc fegyvere.

- A *csatacsákány,* másnéven fokos sokban hasonlít a közönséges csákányhoz, ám feje jóval rövidebb, úgy egyarasznyi. Gyakran két heggyel látják el.

- A *hajítóbárd* két fő változatban készül, az egyik egy teljesen hagyományos kisbalta, a másik - gyakoribb - változat teljes egészében fémből készül.

- A *rövidkard* 40-60 cm hosszú, egyenes pengéje mindkét oldalon ki van élezve. Gyakran íjászok második fegyvere.

- A *hosszúkard* pengéje 60-80 cm-es, egyenes és kétélű. Általában gyalogos katonák fő fegyvere.

- A *másfélkezes kard* a hosszúkardhoz hasonló, pengéje egyenes, kétélű, ám markolata hozzávetőleg kétszer olyan hosszú, hogy két kézzel is lehessen fogni.

- A *lovagi kard* a lovagok kedvenc fegyvere. Egyenes, kétélű pengéje 80-120 cm hosszú. A vége lekerekített vagy igen tompa szögben csúcsos. Keresztvasa gyakran S alakú.

- A *pallos* szintén lovagi fegyver, hossza nemritkán eléri a két métert, amiből az egyenes, kétélű penge 160 cm. Két kézzel forgatják.

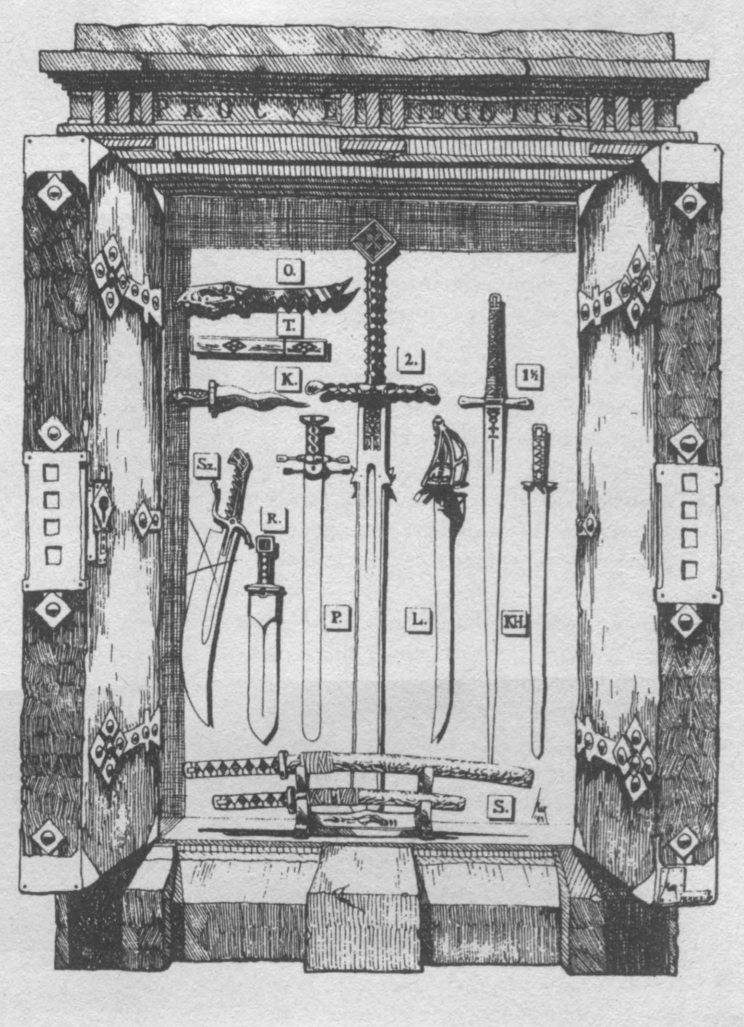
- A *szablya* pengéje 60-80 cm hosszú és enyhén hajlított. Csak a külső ív van kiélezve. Ívelése miatt sokkal jobban lehet vele vágni, mint az egyenes kardokkal - szúrásra, döfésre ritkán használják.

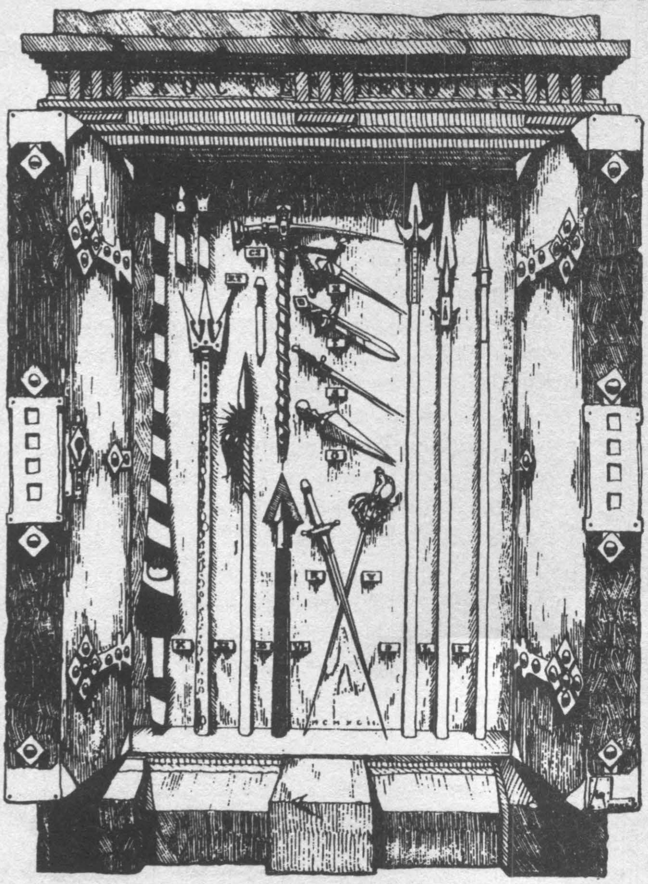
- A *dzsenn szablya* szokatlanul keskeny és hosszú, ívelt pengéjű, mágikus úton készített, ám mágikus tulajdonságokkal nem rendelkező fegyver. Gyakorlatilag törhetetlen.

- A *jatagán* elnyújtott S alakot formázó, egyélű pengéje rövid; a kiszélesedő hegy "ráadás" pengéje visszahúzáskor mélyít a seben
- A *handzsár* a dzsadok kedvelt fegyvere. Erősen ívelt, csak a külső éle van kifenve. Jellegzetessége, hogy a penge a kerestvasnál alig tenyérnyi, a hegynél viszont jó másféltenyérnyi széles.

- A *fejvadászkard* speciális, kétmarkolatú fegyver, Gorviktól Kránig szinte mindenütt alkalmazzák. Hossza személyre szabott; alsó, úgynevezett "tonfa"-markolatánál fogva, az alkarra szorítva épp a könyökig ér. Külső élre és hegyre fenik.
- A *Slan kard* a kardművész fegyvere. Keskeny, enyhén ívelt pengéjének csak a külső ívét fenik ki. Hossza 1.1 méter, amiből 30 cm a markolat. Keresztvasa kicsi, kör alakú. Különleges kovácsolási eljárással készül, nagyon nehezen törik, borotvaéles.

- A *kígyókard* szinte kizárólag a Tharr-papok fegyvertárában lelhető fel. Hossza 1.1 méter, kétélű pengéje enyhén hullámos. Egykezes fegyver.





• A *kés*, bár nem fegyvernek készült, szükség estén azzá válhat. A legfontosabb részletek, amelyek a tőrtől megkülönböztetik: nincs keresztvasa, és általában egyélű.

• A *mara-sequor* 1 méter hosszúságú, enyhe ívben hajló, hegyénél kétélű, belső pengére fent vágókard. Hagyományos kráni fejvadászeszköz - lásd még a *sequort*!

• A *ramiera* jó 40cm hosszúságú, levélkeresztmetszetű, keskeny, kétélű és tűhegyes szúrófegyver, a gorviki fejvadászok és orgyilkosok kedvelt eszköze.

• A *sequor* erősen görbített pengéjű, kétélű és borotvaéles vágótőr; Krán fejvadászainak hagyományos fegyvere. Rajtuk kívül szinte csak egy yllinori embervadász-iskola beavatottjai alkalmazzák.

• A *Slan csillag* lapos, sokágú, tenyérnyi fémlap, kiválóan lehet dobni. Általában 3-8 csúcsa van.

• A *tőr* a legáltalánosabb fegyver szerte Yneven. Rengeteg különböző formája van, de pengéje nem haladja meg a 40 cm-t. Legtöbbször kétélű.

• A *dobótőr* különlegesen kiképzett tőr, aminek súlyelosztása jó dobhatóságot tesz lehetővé. Kétélű. Keresztvasa kicsi, vagy egyáltalán nincs is. Gyakaran egyetlen fémdarabból készül és nem vonják be külön a markolatot.

• A *Slan tőr* sokban hasonlít a Slan kardra, csak rövidebb. Felépítésében inkább kardra, mint tőrre emlékeztet, de pengéje hossza nem haladja meg a 40 cm-t.

• A *tőrkard* vagy rapír pengéje 80 cm hosszú, keskeny és egyenes. Mindkét oldalán ki van élezve, de főleg döfésre használják. Keskeny pengéje kivételes hajlékonyságot tesz lehetővé, ezért is terjedt el vívóeszközként. Keresztvasa díszes, a markolatot gyakran kosár védi.

A **zúzófegyverek** sajátja, hogy valamiféle nehezékkel, tompán ütik meg az ellenfelet. Még a tüskés buzogánynál is - ahol pedig a tüske döfése komoly sebet ejthet - a hangsúly az ütés erején és lendületén van. Ezekkel a fegyverekkel nem lehet csonkolni, csak bénítani.

• A *botot*, mint fegyvert, Ynev-szerte alkalmazzák, bár általában lenézik használóját. Niarén és Enoszukén kívül inkább csak fúrkósbotot forgatnak, ami lehet akár egy frissen vágott husáng is - az előbb említett országok harcművészei viszont tökélyre fejlesztették a botok használatának tudományát.

• A *buzogánynak* rengeteg változata van. Az alapképlet egyszerű: egy hosszabb-rövidebb nyél végére nehezék kerül, ennek csapása súlyos kárt tesz az ellenfelekben. Az egykezes változatnál ez a nyél 0.5- 1 méteres, míg a kétkezesnél az 1.5 métert is elérheti. Az egykezes buzogány különböző változatai szögekkel vagy bordákkal vannak ellátva, netán a nyél és a súly közé egy lánc kerül. A láncos és kétkezes bozogányok szinte mindig tüskézettek.

• A *cséphadaró* a láncos buzogány távoli rokona. Egy hosszú nyélre egy lánc segítségével egy fél méteres fa- vagy vasnehezéket erősítenek. Néha a nehezéket szögekkel is kiverik.

• A *harcikalapács* a csatacsákány rokona, de itt a hegy nagyon tompa, vagy teljesen elmarad. Törpék kedvelt fegyvere.

A **szálfegyverek** tulajdonképpen a szúró/vágó fegyverek különleges csoportját alkotják. Mindegyikük hosszú fa nyéllel és kisebb-nagyobb fém fejjel készül.

Az *alabárdoknak* rengeteg különböző formája ismert. Egyes példányok döfésre, mások vágásra, megint mások zúzásra szolgálnak. Igen gyakori, hogy az egyes pengeelemeket keverik, igen különös formákat létrehozva. Hosszuk is változó, 2-4 méter közti lehet.

• A *dárda* rövid, másfél méteres nyelén keskeny, hegyes penge helyezkedik el, melynek gyakorta éle sincs. Súlyelosztása miatt kiválóan dobható.

• A *könnyű kopját* lovasok és gyalogosok egyaránt használják. Nyele 2-3 méteres, feje keskeny hegyben végződik. A fej alá gyakorta zászlót is erősítenek.

• A *lovaskopja* kizárólag a könnyűlovasság fegyvere. Hossza 3-4 méter, feje viszont rövidebb, mint a könnyű kopjáé. A nyélre gyarkan külön kézvédő tárcsát húznak.

• A *nehézlovas kopja* jellegzetes lovagi fegyver. Hossza akár az öt métert is elérheti, enyhén kúpos alakú. A kézvédő itt már a kopja fájából van kifaragva.

• A *lándzsa* a szerte Yneven megtalálható fegyverek egyike - bár minden vidéken más és más az alakja. Feje mindig szélesebb a dárda és a kopja fejénél, nyele 2-2,5 méter hosszú. Főleg döfésre használják.

• A *szigony* a halásznépek egészen különleges lándzsája. Hegye olyan keskeny, akár a nyél, és visszahajló tüskék sorakoznak rajta, ami megnehezíti eltávolítását a sebből. Másik változatában hegye két- vagy háromfelé ágazik szét.

A ***célzófegyverek*** mind valamifále lövedék kilövésére szolgálnak. A M.A.G.U.S.-ban az összes ilyen fegyver használatakor nem a karakter TÉ-je, hanem CÉ-je a mérvadó. Vonatkozik rájuk továbbá az íjász Szabály is.

• A *fúvócső* tűlövedékek kilövésére alkalmas. Lesből, méreggel használják, nyílt harcban vajmi kevés előnye van. A tűlövedékek a fent leírt módon sebeznek.

• A *rövid* és a *hosszú íjak* csak méretükben különböznek, felépítésük ugyanolyan. Mindkettő egyszeresen hajlított. Mivel a hosszú íj fája jobban hajlik, nagyobb erővel repíti a vesszőt.

• A *visszacsapó* vagy *nomád íj* lényegesen különbözik a fentiektől. Rétegezett fából, csontból és esetenként fémből készül. Kétszeresen hajlított, így lényegesen nagyobb rugalmas erő halmozódik föl benne.

• Az *elf íj* mágikus úton készített, enyhe mágikus hatású fegyver. A hatás főként a felhúzáskor érvényesül, és a lendülethez, lövéstávhoz viszonyítva csekély erőkifejtást követel - precíziós célzásra kiválóan alkalmas.

• Az *aquir nyílpuska* viszonylag apró, "egykezes fegyver". Avatatlan kézben nem érvényesülnek különleges képességei - készítői birtokában, mágikus adottságai révén a pusztítás maga. Értékét elméleti és gyakorlati megszerezhetetlensége adja.

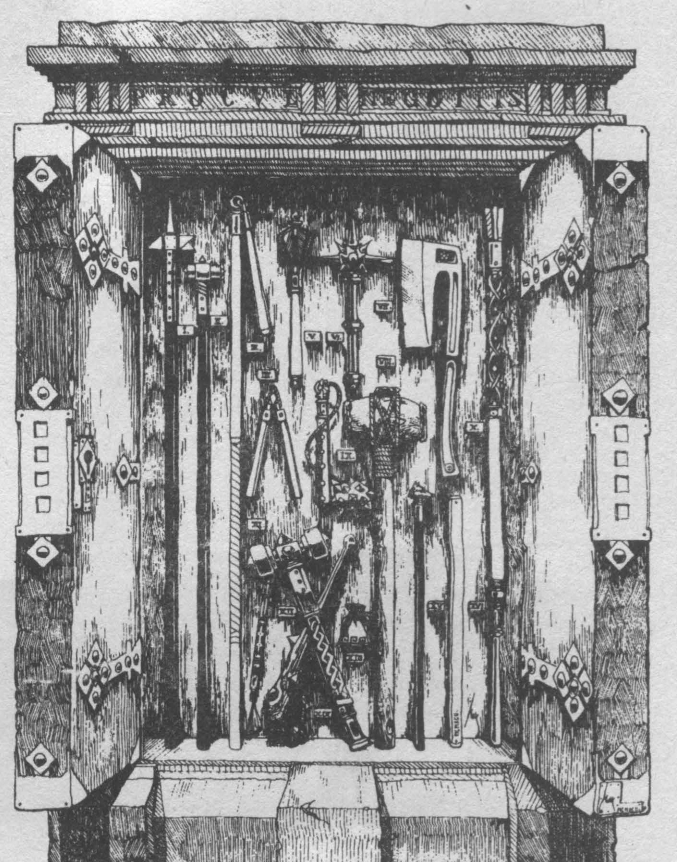
• A *kézi nyílpuska* a nyílpuskák népes családjának legkisebb tagja. Hossza nem haladja meg a 0.5 métert. Inkább csak mérgezésre, az ellenfél megzavarására használják, komoly csatákban nem. Kézi erővel is felajzható.

• A *kahrei nyílpuska* a kézi nyílpuska továbbfejlesztett változata. Valamivel nagyobb, és a lőcsatorna fölött egy 10-12 vesszőt tartalmazó tár helyezkedik el. A felhúzás és az újratöltés egyetlen kar megrántásával történik, ami igen nagy tűzgyorsaságot tesz lehetővé. A legendás bárd, Tier Nan Girduin egyik fegyvere - legkülönlegesebb példányát, a kitárt szárnyú sólymot formázó darabot azonban Yllinor kalandozókirálya, Mogorva Chei birtokolja.

• A *könnyű nyílpuska* hossza hozzávetőleg egy méter, felajzásához már támasz szükséges.

• A *nehéz nyílpuska* már inkább csatatéri fegyver, semmint kalandozói eszköz. Hossza a másfél métert is meghaladhatja, felajzásához támasz és motolla szükséges, minek következtében ritkán lehet vele lőni.

• A *shadoni páncéltörő nyílpuska* már-már ostromfegyver. Általában két ember kezeli. Felajzásához motolla, a lövéshez külön támaszték kell. Hossza nemritkán eléri a két métert.



- A *parittya* egy hosszú bőrszíj, kiszélesedő középső résszel: ide kerül a kő. A félbehajtott szíjat megforgatva, majd egyik végét elengedve veti ki a követ a parittyás.

Az **egyéb fegyverek** kategóriájába kerültek mindazok az eszközök, amelyek semelyik másik kategóriába nem fértek bele. Ezekre esetenként nem vonatkozik a Túlütés Szabálya - ekkor az adott fegyvernél külön leírtuk a csak rá jellemző szabályokat.

- A *bola* három rövid kötél- vagy szíjdarab; ezeket a szíjakat egyik végükön egymáshoz, a másikon ökölnyi nehezékhez rögzítik. A csomónál megfogva, megpörgetve és elhajítva sikeres Támadás esetén a kötelek (szíjak) az áldozat valamely testrészére (kiváltképp a nyak a cél) tekerednek, a feltekeredő súlyok pedig kábító, nemritkán halálos ütést mérnek rá. Az ellenfél - ha egyáltalán talpon marad - a továbbiakban 15-tel csökkent VÉ-vel küzd, hisz mozgása nehézkesebbé válik.

- A *dobóháló* az abasziszi gladiátorok egyik közkedvelt fegyvere. A hozzávetőleg egy-két négyzetméteres, nem túl sűrű szövésű hálót a baljukban tartják összefogva. A megfelelő pillanatban elhajítva a hálót, az a szélére erősített súlyok hatására kibomlik, az ellenfélre terül, aki minden heves mozdulatával csak jobban belegabalyodik. A háló közepén akad egy külön kötél, amelynek végét a gladiátor mindvégig a kezében tartja. Sikeres Támadásnál ezzel mág jobban ráhurkolhatja a hálót ellenfelére, sikertelen támadásnál ezzel ránthatja vissza fegyverét egy esetleges újabb próbálkozás reményében. A második és az összes többi támadáskor a használó TÉjéből 15 levonandó - mivel hálója egyszer kibomlott már, és harc közben csak tessék-lássék lehet feltekerni. Ugyanezen okból hálóval legfeljebb minden harmadik körben kísérelhet meg támadást a használója. Ha a támadás sikeres, az ellenfél VÉ-je 40-nel csökken.

- A *garott* vagy fojtóhurok jellegzetes orgyilkos fegyver. Nem más, mint egy hozzávetőleg 60-80 centiméteres acélhuzal, két végén fogantyúval. A támadó áldozata háta mögé osonva hurkot vet annak nyakába és addig szorítja, míg az meg nem fullad, vagy át nem vágja a torkát a vékony huzal. Az áldozat körönként 1k10 Sp-t veszít, amíg meg nem hal - vagy ki nem szabadul. A szabdulásra igen kicsi az esélye, hiszen szorongatott helyzete miatt keveset tehet; csak az alábbi levonásokkal támadhat sikeres Akaraterőpróba után: Gyorsaság -5, Ügyesség -5, KÉ -10, TÉ -15, VÉ -20. Persze a támadó is sajátosan kiszolgáltatott helyzetben van, míg a gyilkosság elkövetésére összpontosít, ezért az ő VÉ-je is 20-szal csökken. Ha az áldozat sikeres támadást hajt végre támadója ellen, akkor annak kell Akaraterőpróbát tennie, vajon sikerül-e továbbra is kitartania. Természetesen ez a fegyver csak és kizárólag hátulról és meglepetészszerűen alkalmazható (azaz csak ha a Kezdeményezés a támadóé), nyílt közelharcban semmi haszna, TÉ-je is csak a hátbatámadásra vonatkozik. Túlütés esetén az első körben - és csakis akkor - a garott Ép-t is sebezhet, a hirtelen rántás következtében

- A *hárítótőr* egy különlegesen széles keresztvasú tőr, amit a vívó általában bal kézben forgat, felfogva vele ellenfele csapásait. A markolatot kosár védi. A hárítőr támadásra is használható, bár pengé gyakran csak hegyes, éle nincs.

- A *korbács* sok helyen fenyítő eszköz. Egy-másfél méteres fonott bőrszíj, a vége tüskékkel és nehezékekkel kirakva. Túlütésnél nem sebez Ép-t, hanem kétszeres mennyiségű Fp-t (1k6), tekintettel arra, hogy ez az eszköz elsősorban kínokozásra készült.

- A *lasszót* a legtöbb nép felfedezte magának, bár harcban ritkán használják, hiszen két kéz kell hozzá, védekezésre pedig teljességgel alkalmatlan. Ha viszont sikeres támadást hajtanak végre vele, az áldozat VÉ-je a továbbiakban 20-szal csökken.

- Az *ostor* nem csak lovak ösztökélésére használható, de harcban és mászásban egyaránt nagy segítség. Harci értéke nem sebzésében rejlik, hanem abban, hogy rátekeredik az ellenfélre, megbénítva vagy lefegyverezve azt. Sikeres támadás esetén az áldozat VÉ-je 15-tel csökken.

- Az *ököl* egy régi mondás szerint mindig kéznél van. Ha más fegyver nincs, ez is megteszi. Igazán mesteri használói a harcművészek. Más nem is okozhat vele Ép sebzést, még túlütés esetén sem.

- A *vasököl* egy ovális fémdarab, amit megmarkolva jóval nagyobbakat lehet ütni, mint puszta kézzel. Egyes helyeken szögekkel is kiverik.

- A *pajzs* ugyan elsősorban a védelmet szolgálja, egyes helyeken azonban kiélezik a peremét. A másik, gyakoribb támadási mód a pajzzsal, mikor lapjával megütik vagy megtaszítják az ellenfelet. Alapvetően három kategóriába sorolhatók: kis pajzsnak nevezzük a hozzávetőleg fél méter átmérőjű, általában kerek pajzsokat. A közepes pajzsok hosszúkásak és a felsőtestet védik, azaz kb. egy méteresek. A nagy pajzsok embermagasak és a nehézvértezetű lovagok felszereléséhez tartoznak. Gyakran használnak ilyet a számszeríjászok is fedezékként.

A bola, a háló, a lasszó és az ostor specialitása

Ha a Támadó Dobás sikeres, a fegyverként használt eszköz rátekeredik az ellenfélre, és annak egy teljes körébe kerül, hogy attól megszabaduljon. Ez alatt a kör alatt semmi mást (kivéve, ha rendelkezik Kötelékből Szabadulás Képzettséggel) nem lehet. Túlütés esetén nincs Ép sebzés, a fegyverként használt eszköz azonban sokkal jobban rátekeredik a célra.

Lehet ez a támadó, vagy épp a KM által előre bejelentett hely, testrész vagy fegyver. Ilyenkor az áldozat úgy belegabalyodhat az eszközbe, hogy a szabaduláshoz 2k6 körre van szüksége - (Kötelekből Szabadulás Képzettséggel 1k6 kör) amely idő alatt semmi mással nem foglalkozhat.

Természetesen ezen fegyverek legnagyobb előnye, hogy amíg az ellenfél szabadulni próbál tőlük, nem tud a harcra és a védekezésre figyelni, ezért VÉ-je az adott fegyvereknél megadott értékkel csökken. Ha nem törődik vele, és tovább harcol, azt csak levonásokkal teheti. (lásd *Harc helyhez kötve*) Varázsolni ilyenkor természetesen csak varázsigék kimondásával lehet, a levegőbe írni őket képtelenség.

A lasszó vagy ostor alkalmazója gyakorta megpróbálja földre rántani ellenfelét. Ekkor az áldozatnak sikeres Erő- vagy Ügyességpróbát kell tennie, hogy talpon maradt-e. Az áldozat maga döntheti el, melyik próbát dobja.

VÉRTEZETEK

A táblázatban szereplő értékek:

MGT: Mozgásgátló Tényező: levonódik az Ügyességből, a Gyorsaságból (de 5 alá egyiket sem csökkenti). Ezen alapképességeket megváltoztatván, azokon keresztül a TÉ-ből és a VÉ-ből is vonódik.

SFÉ: Sebzésfelfogó Érték: a sikeres támadás által okozott Sp-ből ez az érték levonódik, és csak a maradékot szenvedi el a páncél viselője. Természetesen, ha az okozott Sp ennél kisebb érték, akkor a páncél felfogta az ütés erejét, tehát a viselő nem kapott sebet. Ez alól kivétel, ha természetes 00-át dobott a támadó.

Súly: a teljes páncélzat súlya kg-ban.

Ár: irányadó a páncél értékére nézve (átlagosan drága városban, egy átlagos hírű kovácsnál készített, közepes minőségű, díszítetlen páncélra vonatkozik).

(r - rézpénz; e - ezüstpénz; a - aranypénz)

Páncélfajták	MGT	SFÉ	Súly	Ár
teljes vértezet	8	6	35	200a
bronz	8	5	40	160a
abbitacél	6	7	15	500a
mithrill	4	8	10	20000a
félvértezet	6	5	30	120a
bronz	6	4	35	100a
abbitacél	4	6	12	300a
mithrill	3	7	8	12000a
mellvért	4	4	18	80a
bronz	4	3	20	60a
abbitacél	2	5	8	200a
mithrill	1	6	6	8000a
lemezvértezet	3	3	16	40a
bronz	3	2	18	30a
abbitacél	2	4	7	100a
mithrill	1	5	5	4000a
pikkelyvért	2	3	16	20a
bronz	2	2	18	16a
abbitacél	1	4	7	50a
mithrill	0	5	5	2000a
sodronying	1	3	20	12a
abbitacél	0	4	12	30a
mithrill	0	5	10	1200a
láncing	1	2	20	10a
brigantin	2	3	15	4a
gyűrűs	1	1	12	2a
keméyített bőr	2	2	7	5e
kivert bőr	0	1	8	4e
posztó	0	1	5	1e

A táblázatban szereplő fémvértek legtöbbször acélból készülnek. Lehet őket egyéb fémekből is készíteni, ekkor a páncél tulajdonságai természetesen megváltoznak.

A pajzsok MGT értékei a fegyverfajták táblázatában találhatók.

- A *posztóvért* a szegényebb gyalogosok viselete. Vastag posztóból vagy puha bőrből készül, és valamennyire felfogja az ütéseket. A lábat combközépig vagy térdig fedi, a kart könyékig.

- A *kivert bőrpáncél* puha, de vastag bőrből készül, amit szegecsekkel vernek ki. A felkart és a combot is fedi. Gyakran a combokra rálógó rész középen fel van hasítva, hogy lovagolni lehessen benne.

- A *keményített bőrpáncél* vagy bőr mellvért olajban kifőzött, vastag bőrből készül, amely az eljárás hatására megkeményedik. Általában csak a felsőtestet védi, mert meglehetősen merev.

- A *gyűrűspáncél* a posztóvért továbbfejlesztett változata, ahol a posztóra vagy bőrre kívülről fémkarikákat varrnak. A kivert bőrhöz hasonlóan a combot és a felkart is védi.

- A *brigantin* alapja szintén a posztóvért, de itt két vékonyabb bőrréteg közé varrnak fém lapocskákat. A felsőtestet védi.

- A *láncing* egymásba bújtatott kis fémkarikák összessége, mintha csak valaki láncból készített volna szövetet. Általában a felsőtestet és a felkart védi, de egyes változatai egészen csuklóig, illetve térdig lenyúlnak. Gyakran készítenek láncból egyéb, ruhadarabokat utánzó páncélokat is, például nadrágot, csuklyát vagy kesztyűt.

- A *sodronying* sokban hasonlít a láncingre, de a láncszemek itt finomabbak, és az egymásba szőtt láncok meg vannak tekeredve, így az egész láncszövet vastagabb - miáltal jobban is véd.

- A *pikkelyvért* kis kör vagy félkör alakú lemezek sokasága, amelyeket egymáshoz vagy egy posztóvérthez erősítenek.

- A *lemezvértezet* hosszabb-rövidebb egymáshoz kapcsolt fémlapokból áll. Ezek általában téglalap alakúak, és úgy vannak meghajlítva, hogy kövessék a test vonalát. A vállnál az ívelt lemezek átfedik egymást, szíjakkal kapcsolódnak, így nagyobb mozgásszabadságot biztosítanak. A felsőtestet és a felkart védi, egyes esetekben elöl combközépig ér. Alá legtöbbször posztóvértet vagy vastag ruhát vesznek, ami megfelelő kipárnázást biztosít.

- A *mellvért* egyetlen lemezből kovácsolt páncél, amely többé-kevésbé illeszkedik a testhez. Csak a felsőtestet védi, de azt hátul is. Gyakran egészül ki alkar- és lábszárvédőkkel. Általában posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják a megfelelő kipárnázás miatt. Néha a védtelen helyeken láncruhával egészül ki. Sisakot vagy lánccsuklyát hordanak hozzá.

- A *félvértezet* mellvértből, teljes karvértből, vaskesztyűből, nyakvédőből, acélsisakból és csataszoknyából áll. A csataszoknya a mellvért alsó részéhez szíjakkal kapcsolódó lemezek összessége. Combközépig ér, és csak elől fedi viselőjét. Posztóvérttel vagy vastag ruhával hordják, a megfelelő kipárnázás miatt. Néha láncnadrággal egészül ki.

- A *teljes vértezet* egész testet beborító fémlemezekből áll. A sisak pontosan illeszkedik a nyakvérthez, az arcot rostély védi. Csak posztóvérttel együtt használják, ami megfelelő kipárnázást biztosítja. Teljes vértezetben harcolni vagy megerőltető tevékenységet végezni legfeljebb 15-20 percig lehet.

Egyéb páncélzatok

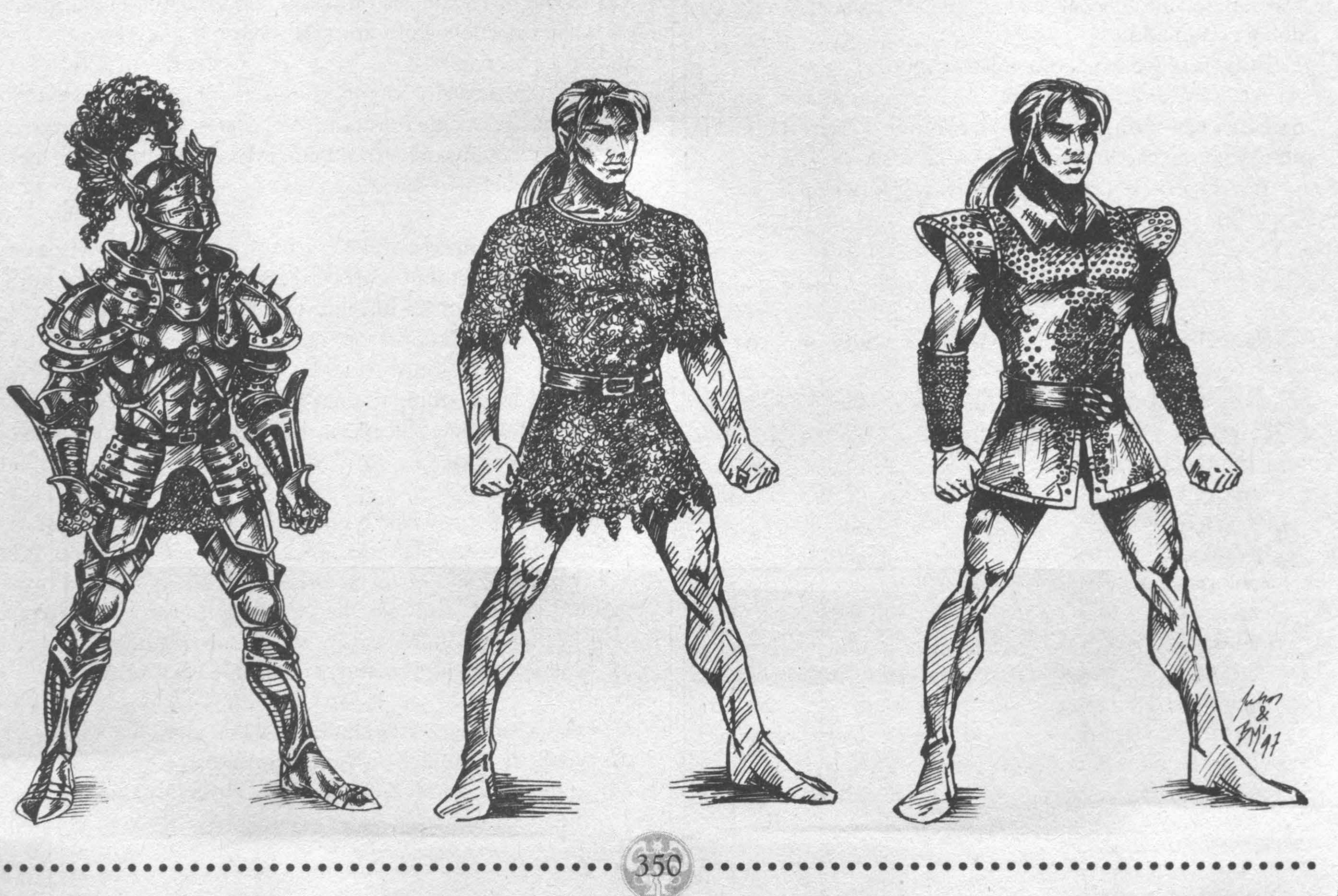
Ha a karakter egy páncélnak csak bizonyos részeit ölti magára, azok csak arra a testrészre nyújtanak védelmet, például csonkolás ellen.

A fém *alkarvédő* működhet pajzsként (VÉ 18), de csak a fegyvertelen kézen.

A különböző *sisakok* a fejet védik. Mivel a M.A.G.U.S. harcrendszerében a támadó általában nem definiálja a támadás célját, a sisakoknak magukban nincs SFÉ-jük, csak a kimondottan fej ellen irányuló támadások esetén. Ekkor SFÉ-jük az azonos minőségű páncélénak felel meg.

A jó, esetleg kiváló minőségű páncélok többlete az MGT csökkenésében, vagy az SFÉ emelkedésében, esetleg mindkettőben egyszerre mutatkozik meg.

Túlütés esetén a páncél is súlyosan sérül. Ilyenkor 1 pontot veszt SFÉ-jéből. Ha SFÉ-je nullára csökken, javíttatni kell - mindenképpen páncélkováccsal -, hogy visszakapja az eredeti SFÉ-jét A javítási költség általában annyiszor az ár 1/10 része, ahány pontot a páncél veszített.



EGYÉB SZABÁLYOK

SZOLGÁK ÉS HŰBÉRESEK

Ynev világán számtalan NJK tengeti többé-kevésbé gondtalan életét, s szolgálataikat a Játékos Karakterek is igénybe vehetik. Ez nem csak a mesteremberek termékeinek megvásárlását jelenti: a Karakterek alkalmazhatnak is embereket feladataik megkönnyítésére. Kellő fizetség ellenében gondoskodhatnak saját nyomolvasókról, testőrökről, szolgákról.

Ezek a felbérelhető emberek legtöbbször nem versenyezhetnek a kalandozók tapasztalatával, kitartásával, képességeivel. A testőrök ritkán ismerik jobban a fegyverek használatát, mint a városi őrök. A nyomolvasók és vezetők csak saját környéküket ismerik, az olcsón kapható zsoldosok sohasem érnek fel egy harcos fegyveres tudásával.

Kalandozók több okból nem szeretnek tapasztalatlan harcosokkal, katonákkal együtt küzdeni. Büszkeségüket sérti, hogy náluk sokkal kevésbé rátermett emberek társaságában kénytelenek mutatkozni - amiből valaki esetleg még azt a következtetést is levonhatja, hogy szükségük van efféle aljanép védelmére. A sokkal nagyobb feltűnést sem szívelik, az pedig végképp tűrhetetlen számukra, hogy etessék is az ingyenélőket. Furcsának tűnhet, de a kalandozók számára csak kihívást jelentő küldetések az egyszerű zsoldosok számára a biztos halált jelentik. Összefoglalva, a fizetett zsoldosok inkább akadályozzák, mintsem segítik a kalandozókat, akiknek ütőképessége kis létszámukhoz képest hatalmas erejükben rejlik.

Kalandozók sokszor alkalmaznak vezetőket, bölcseket, vajákosokat, de ritkán hosszú időre. Gyorsan tovább utaznak, s a városukhoz, falujukhoz kötődő NJK-k csak kivételes alkalmakkor követik őket.

Kalandozók nem csak szolgákat, de kísérőket is szerezhetnek. Kísérőnek azokat az NJK-kat nevezzük, akik a JK Kasztok egyikébe tartoznak, s maguk is kalandozók. A kísérőket a legkülönbözőbb okok köthetik a kalandozóhoz. Lehetnek tanítványok, esetleg magasabb Tapasztalati Szintű karakterek, akik elengedhetetlen fontossággal bírnak egy-egy kalandban. A kalandozók tanítványai általában két-három Tapasztalati Szinttel alacsonyabbak, mint mesterük, s a közös kalandok alatt ők is Tapasztalati Pontokat szereznek, Szintet lépnek. A kalandokban szerzett kincsekből ők is részesednek, s mesterüknek gondoskodnia kell megfelelő szállásról és élelemről tanítványai számára. A tanítványok nagyon hűségesek tanítójukhoz, s sokszor akár életüket is feláldozzák érte. Előfordulhat, hogy a kalandozó kísérőket fogad, s zsoldosként fizetséget, vagy az elkövetkező kaland bevételének egy bizonyos részét ígéri nekik. Ezek a felbérelt kalandorok maguk is elég tapasztaltak, s sokszor értékes segítséget jelenthetnek a küldetések teljesítésében. Szomorú tény viszont, hogy igen drágán mérik szolgáltatásaikat, s ha komoly veszélyben érzik magukat, habozás nélkül hagyják cserben megbízójukat - az esetek többségében legalábbis. Amennyiben komoly érdekük fűződik a feladat teljesítéséhez, nem hátrálnak meg, de ennek az oknak felettébb nyomósnak kell lennie - akár anyagi, akár más szempontból. A kísérő NJK Szintjét minden esetben a KM határozza meg, ám mindig szem előtt kell tartania, hogy az NJK csak segíti a Játékos Karaktereket - a feladatot ne oldja meg helyettük! Különösen fontos a mértéktartás akkor, mikor gondolkodást és logikát igényel a küldetés, hiszen a KM-nek a kezében van a feladvány kulcsa, de ezt a játékosoknak egyedül kell meglelniük. Ha a helyzet teljesen kilátástalannak tűnik, az NJK segíthet, de soha ne ő legyen a feladat megoldója! Ebben az esetben ugyanis a játékosok feleslegesnek érezhetik magukat, s a későbbiekben is csak NJK-k segítségével hajlandók leküzdeni a "nagyobb" akadályokat.

UTAZÁS

A kalandozók életük jelentős részét utazással töltik: hajtja őket nyughatatlan lelkük s az új felfedezések vágya. Ynev világán hatalmasak a távolságok, s igazán gyorsan közlekedni csak mágia segítségével lehet. Ha ilyen eszközök nem állnak rendelkezésre, a nagyobb városok közötti utazás napokat, heteket, olykor hónapokat is igénybe vehet. Szerte Északon több mágikus Térkapu áll az utazók rendelkezésére.

Doranból nyílik Kapu Eren, Erigow, Tiadlan és a Dwyll Unió felé. Erent ezen kívül Kapu köti össze Erionnal, Dawalonnal, a Dwyll Unió fővárosával, Abaszisszal, Erigowval és Kahrévál. Ifinből, Abaszisz fővárosából el lehet jutni Elyába, Tiadlan fővárosába is. A fentieken kívül Erigowot és Tiadlant is hasonló Kapu köti össze.

A legnagyobb "kapuközpont" természetesen Erion, a Kalandozók Városa, ahonnan mind Északra, mind Délre több Kapu vezet. Ilyen útvonal köti össze Pyarront Shadonnal és Erionnal, Eriont Abadanával és Yllinorral, továbbá Abaszisszal, Toronnal, Erigowval, Erennel és a Kereskedő Hercegségekkel.

Pyarron alapítói is felismerték a Kapuk hasznát, s megalkották az Államközösség és Yllinor összekötésére szolgáló Térkapukat. Ezenkívül a Pyarroni Egyház fenntart egy egész Ynevre kiterjedő, igen sok Kapuból álló hálózatot is. Ezek mindig eldugott helyeken létesített szentélyek mélyén lapulnak. Nem állnak összeköttetésben más hálózatokkal: rajtuk keresztül csak Pyarronba (illetve Pyarronból az adott helyre) lehet eljutni. Ezek a Kapuk nem állnak állandóan nyitva, csak az átkelések idejére nyitják meg őket.

A legendák regélnek még a hajdani Godoni Birodalom

négy égtájról elnevezett Kapuiról, de hogy ezek hol találhatók és hová nyílnak, arról nem szól a fáma. A Krán által nyitott Kapuk számáról és természetéről még csak hozzávetőleges becslések sem állnak rendelkezésre.

IDŐ

Az idő Yneven éppen úgy halad, akár a mi világunkat magában foglaló Elsődleges Anyagi Síkon. Egy fontos különbséget azonban mindenképp ki kell emelnünk: megkülönböztetünk játékidőt és valós időt.

A játékidő a karakterek által Yneven átélt idő, míg a valós idő a játékosok saját, szubjektív ideje. Ez a kettő igen gyakran különbözik, hiszen ha a karakterek egy héten át eseménytelenül utaznak, az a valós időben néhány szóval letudható, viszont egy harci kör - ami a játékban tíz másodpercnek felel meg - a szubjektív időből néha perceket vesz igénybe. Éppen ezért fontos, hogy a KM és a játékosok mindig tudják, hogy az adott időtartam játék- avagy valós időben értendő-e.

A játékidőt különböző egységekben mérjük. Egy szegmens egy másodpercnek felel meg. Tíz szegmens alkot egy kört, ami ezek szerint tíz másodperc időtartamnak felel meg. Hat kör alkot egy percet. A kör a harc alapvető időegysége - egy kör alatt egy harcos a tudásának és fegyverének megfelelő számú támadást hajthat végre. A varázslatoknál a varázslás ideje, illetve az időtartam is szegmensekben illetve körökben van meghatározva.

SEBESSÉG

Gyakran van szükség arra, hogy egy-egy gyalogos vagy lovas sebességét ismerjük, meghatározandó, mekkora távolságot képes megtenni egy adott időtartam alatt. Megadtuk a sebességeket mérföld/órá-ban, valamint úgy is, hogy egy nap alatt mekkora távolságot tehet meg. Fontos megjegyezni, hogy ez a távolság nem egyszerűen a sebesség és az utazási idő függvénye, hiszen majd' minden vándornak, lovasnak meg kell állnia néha pihenni vagy enni.

	lépés	*ügetés*	*könnyű vágta*	*vágta*	*napi táv*
igás	4	10	20	30	35
utazó	7	20	40	60	90
nehéz harci	4	8	20	32	30
könnyű harci	6	18	36	54	80
póni	3	8	16	24	40
öszvér	3	10	18	26	40
yllinor királyi ménes	7	25	50	80	120
yllinori félvér	7	21	42	64	100
predoci telivér	7	18	36	60	80
szekér					
harci	4	8	12	18	50
hintó	4	8	10	12	40
kocsi	3	6	9	12	40
kordé	3	6	8	10	30
kutyaszán	3	6	9	12	25
lovasszán	4	7	9	11	30
társzekér	3	6	7	8	20
postakocsi	4	8	12	16	80*
lovasfutár	-	-	-	70	100*

* váltott lovakal, pihenés nélkül

	gyaloglás	**könnyű futás**	**futás**	**rohanás**	**napi táv**
Ember	6	12	24	36	45
Törpe	4	8	16	24	30
Elf	7	20	26	38	90

Ha a ló léptet, megülése nem okoz különösebb gondot, még a nem hozzáértőnek sem. Ügetésben a ló sebessége kétszeresére nő, de ezt legfeljebb négy órán át képes tartani. A könnyű vágtát három, a vágtát egy órán át bírja a ló. Ha varázslattal valaki fáradhatatlanná teszi hátasát, akkor a fenti értékek ötszörösét teheti meg naponta.

Az ember illetve a törpe kategóriába minden olyan humanoid beletartozik, amely fizikai alkatában e két kategória valamelyikének felel meg. Azaz egy félelf sebessége az emberéhez hasonlóan alakul, míg egy gobliné a törpééhez mérhető. Az udvari orkok kitartásuk miatt inkább az elfek mércéjével mérhetők.

A karakterek rohanva annyi körig képesek haladni, amennyi az Állóképességük. Ekkor körönként 100 (törpék esetén 65) métert tesznek meg. Futni ugyanennyi percig tudnak, körönként 65 (törpék esetében 50) métert megtéve. Könnyű futással egy kör alatt 32 (törpék esetén 25) métert tehetnek meg. Ezt annyiszor tíz percig bírják, amennyi az Állóképességük.

ÚSZÁS

Ha egy karakter legalább Alapfokon képzett úszó, vízben is képes közlekedni. Ekkor sebessége fele lesz a gyalogló sebességének. Úszni annyiszor tíz percen át képes, amennyi az Állóképessége. Ha igazán gyorsan kíván haladni, teheti kétszeres sebességgel, tizedannyi ideig. A Mesterfokon képzett karakter kétszer ennyi ideig képes úszni, mielőtt pihennie kéne.

A LÉLEGZET VISSZATARTÁSA

Ha egy karakter vissza akarja tartani a lélegzetét, annyi körig teheti, amennyi az Állóképesége. Ezután levegőt kell vennie, különben egy körön belül elájul, Fp-je 0-ra csökken. Ha ezután sem lélegezhet, egy percen belül megfullad.

MÁSZÁS

Egyes karakterek képesek különböző meredekségű (fizikai állandóiknál fogva erre alkalmas, tehát nem tükörsima) falakra, fákra felmászni. Az alábbi táblázat tudatja, hogy egy kör alatt hány métert képes így megtenni az illető.

Felszín	méter/kör	Képzettségpróba módosító
csúszós	0,1	-80
teljesen sima	0,1	-50
repedezett sima	0,2	-15
durva	0,4	0
kiszögelléses	0,5	+5
ferde fal	1	+15
kötél	1,5	+40
fa	2	+30

Folyamatosan annyi percen át képes mászni a karakter, amennyi az Állóképessége. Aki mászik, kiszolgáltatott helyzetbe kerül. Ekkor a Harc helyhez kötve szabályai vonatkoznak rá.

KIFÁRADÁS

Ha a fent meghatározott idő lejár, a karakternek pihenésre van szüksége, különben a kimerültségtől percenként elveszít 1k6 Fp-t. Ha Fájdalompontjai elfogynak, elájul a kimerültségtől.

FÉNYVISZONYOK

Föld alatti folyosókon, barlangokban, de éjszaka az istenek szabad ege alatt is kiemelten fontos szerepet játszik a fény. Sötétben nehezebb harcolni, tájékozódni. Aki sötétben vagy félhomályban harcol, arra a harcrendszernél leírt levonások vonatkoznak. Sötétben nem lehet olvasni - például varázstekercset sem.

Nyílt terepen a látótávolság függ a napszaktól és az időjárástól, de függ attól is, hogy mit akar észrevenni a megfigyelő. Ezeket az alábbi táblázatban foglaltuk össze.

	mozgó	álló	faj	személy
derült idő	1500	1000	500	100
enyhe köd vagy eső	500	200	100	30
sűrű köd vagy zápor	10	10	5	3
éjszaka, holddal	100	50	30	10
éjközép	50	20	10	5
szürkület	500	300	150	30

A távolságok ynevi lábban (földi méter) vannak megadva, és emberre, vagy hozzá hasonló méretű objektumra vonatkoznak. A harmadik oszlop számait úgy kell értelmeznünk, hogy az ott adott távolságból, az adott fényviszonyok közt már az illető faja (ember, ork, elf, stb.) is megállapítható, míg az utolsó oszlopban megadott távolságról az illető arcvonásai is kivehetők, személye felismerhető.

Embernél kisebb illetve nagyobb tárgyak és lények esetén a távolságok a méret arányában módosulnak.

Természetesen a fentiek csak akkor igazak, ha semmi sincs a területen, ami korlátozza a kilátást.

Éjjel vagy a föld alatt a karakterek gyakran használnak különböző világító eszközöket. Ezek mind eltérő nagyságú területet világítanak be - a pontos értékeket alábbi táblázatban adtunk meg méterben, ugyancsak adott sugarú, bevilágítandó körre vonatkoztatva. A második oszlopban a világítás időtartama szerepel. Ez a tüzelőanyag elhasználódásának ideje.

Világító eszköz	távolság	időtartam
fáklya	5	egy óra
gyertya	2	másfél óra
mécses	1,5	egy óra
lámpás	10	két óra
tábortűz	12	egy óra
máglya	20	fél óra

Rendszerint az is számít, hogy valaki a fáklyát tartva néze a sötétbe, vagy a sötétből nézi a fáklyatartót. Éjjel a nagyobb tüzek (fáklya, tábortűz, máglya) éppúgy láthatók, mint nappal az álló emberek vagy tárgyak.

INFRALÁTÁS ÉS ULTRALÁTÁS

Egyes lények - például az elfek - képesek a világot köznapi értelemben vett fény hiányában is szemlélni.

Infralátással a testek és tárgyak által kibocsátott hőt lehet érzékelni. Nem ad tiszta képet a világról, csak hőfoltok alapján enged tájékozódni.

Az aquirok és az egyéb ultralátással rendelkező lények képesek az ibolyántúli sugarak alapján tájékozódni. E nagyon rövid hullámhosszú sugarak segítségével még Éjközép idején és ablaktalan, sötét helyiségekben is tökéletes kép látható - akárcsak fényes nappal, normális látás esetén. Az ultralátás egyetlen hátránya, hogy használója számára minden kékes árnyalatú: a színek ilyenkor nem különböztethetők meg.

Az infra- és ultratartományban szemlélődő teremtmény legfeljebb húsz méterre lévő dolgokat láthat, az annál messzebbről érkező sugarak már nagyon gyengék.

Egyes legendák szerint léteztek mágikus módszerek, amelyekkel közönséges halandókat is fel lehetett ruházni az infra- és ultralátás képességével, ezek azonban az egymást követő Nagy Korok viharaiban elvesztek az emberiség számára.

KALANDMESTEREK ÚTMUTATÓJA



A **Shanice égre** törő bércei közt, abban a megközelíthetetlen kolostorban, ahol a kalandozók minden cselekedetét számontartják, megállt, elidőzött a papiros felett egy tollat tartó, hosszú ujjú kéz. A kortalan arcra barázdákat vésett a töprengés, a már csaknem telirótt lapra apró tintacsepp hullt.

Pont?

-részlet Wayne Chapman *Észak lángjai* c. regényéből

A JÁTÉK VEZETÉSE

- Hogyan mesélj?
- NJK
- Tapasztalati pont
- Betegségek
- Tárgyak
- Varázstárgyak
- Drágakövek
- Csapdák
- Mintakaland

HOGYAN MESÉLJ?

A **KM** legfontosabb feladata, hogy kalauzolja játékosait a kalandban. Erre utal titulusa is: Kalandmester. Hasonló feladat ez egy író munkájához, aki megtervezi regénye cselekményét, cselekedteti a szereplőket és leírja a helyszíneket, ahol járnak. Ám esetünkben a szereplők önálló akarattal bírnak, nem mindig úgy cselekszenek, ahogyan az "író", a Kalandmester szeretné.

A tevékenységet, amit a KM végez, *mesélésnek* is szoktuk nevezni. Magában foglalja a cselekmény bonyolítását, a dramaturgiát, a helyszínleírásokat, a Nem Játékos Karakterek megszemélyesítését, a Játékos Karakterek cselekedeteinek elbírálását és összehangolását, a szabályok betartásának ellenőrzését - egyszóval mindent, amitől a játék *játszhatóvá* lesz.

A jó mesélésnek számtalan ismérve van. Nehéz lenne írásban megtanítani; érzék kell hozzá és gyakorlás. Némi útmutatást azonban adhatunk.

Azon kapod majd magad, hogy történelemkönyveket forgatsz, régi fegyvereket, páncélokat leíró köteteket bújsz. Középkori népeket, szokásokat tanulmányozol, igyekszel megismerni az akkori emberek életének legapróbb részleteit is. Nos, ha így történik, biztos lehetsz benne, hogy jó úton jársz!

A FELADAT

M**inden** kaland középpontjában egy-egy feladat áll; ennek megoldása képezi a kaland célját. A feladat lehet kincs megszerzése, egy vár elfoglalása, valaki megvédése vagy éppen foglyul ejtése, netán egy üzenet eljuttatása valahonnan valahová - vagy ezer más dolog.

Ami a legfontosabb: a feladatnak mindig megoldhatónak kell lennie a kalandban résztvevő Játékos Karakterek számára. A teljesíthetetlen feladat kudarcélményt okoz, a karakterek halálát is eredményezheti, de mindenképpen tönkreteszi a játékosok szórakozá-

sát, a játék élvezetét. Ugyanakkor, az sem szerencsés, ha a feladat könnyen megoldható. A könnyen szerzett siker nem igazi siker!

A legfontosabb tehát az egyensúly megtalálása. Olyan cél kitűzése, amit a Játékos Karakterek nehezen, de azért képesek megoldaldani; amikor tudásuk legjavát kell adniuk, amikor izgalmas pillanatok követik egymást, és egészen az utolsó pillanatig kétséges a siker. Az egyensúly megtalálásában fontos szerephez jut a Játékos Karakterek Tapasztalati Szintje és képességeik, tudományuk figyelembevétele - de mindenek előtt a játékosok érdeklődési köre és ízlése.

Minden Kalandmesternek - különösen a kezdőknek - javasoljuk, hogy előregyártott Kalandmodulokat meséljenek. Ezeket hozzáértő KM-ek már alaposan végiggondolták, tesztelték, s ellátják javaslatukkal, hogy milyen Tapasztalati Szintű karakterek teljesíthetik.

Mindez persze csak a feladat kiválasztására vonatkozott, nem magára a kalandra. Ha a játékosok ügyetlenül játszanak, nem használják ki képességeiket, saját hibájukból alulmaradnak a harcban, nem gondolkodnak olyan okosan, mint amennyire az tőlük elvárható lenne, nos akkor igenis kudarcot vallanak, elbuknak, akár el is veszíthetik karaktereiket.

A FELKÉSZÜLÉS

Mielőtt egy kaland mesélésébe fognál, alaposan át kell azt gondolnod. Ha előregyártott Kalandmodult használsz, könnyebb helyzetben vagy, hiszen megtették már ugyanezt előtted más KM-ek is. Ilyenkor nincs más dolgod, mint figyelmesen, akár többször is, átolvasni a modult, és jegyzeteket készíteni. Bizonyos részeket esetleg át is írhatsz, mert jól jön ki, ha JK-id részére *személyre szabod* a kalandot. A lefontosabb aranyszabály így szól: soha ne kezdj bele a mesébe, ameddig nem ismered töviről hegyire a kalandot!

Ha te magad készíted a kalandot, jóval nehezebb a dolgod. Egy modul megalkotása óriási munka, sok ismeretet, mesélői gyakorlatot és türelmet igényel. Nem elég egy jó alapötlet, legalább ilyen fontosak a részletek is. Hiányos vagy silány részletekkel a kaland olyanná lesz, mint a szegényes díszletek között forgatott film: színtelen, érdektelen, unalmas. A jó kalandot a rossztól gyakran az apró részletek különböztetik meg. Ne sajnáld a fáradtságot az NJK-k pontos kitalálására, a helyszínek megtervezésére, a térképek megrajzolására! Kövesd nyomon a kaland cselekményét, a dolgok belső logikáját, hogy megtaláld az esetleges buktatókat. Egyetlen apró logikátlanság tönkreteheti az egész kalandot. Képzeld magad a játékosok helyébe, gondolkodj az ő és a karakterük fejével, hogy kiszámíthasd, miként fognak reagálni a különböző helyzetekre - csak így készülhetsz fel azokra előre. Mert ha késztületlenségen érnek, rögtönöznöd kell, s ez ritkán vezet jóra.

RÖGTÖNZÉS

A rögtönzés esetünkben az előzetes felkészülés nélkül való mesélést jelenti. Nagy mesélői gyakorlatot igényel, hiszen nincs mód mérlegelni, kiszámítani, milyen lépés milyen következménnyel jár. Senkinek sem ajánljuk, hogy az egész kalandot rögtönzésre építse - biztos lehet benne, hogy amúgy is szükség lesz rá.

Sokat segít a rögtönzésben, ha előre kitalálsz bizonyos "kellékeket", szándékossan azzal a céllal, hogy szükség esetén bevond azokat a mesébe. Ilyen *kellék* lehet egy-egy közömbös helyszín, egy kidolgozott NJK, egy apró közjáték, netán egy érdekes tárgy. Ezek segítségével, s némi rögtönzéssel visszairányíthatod játékosaidat a kitaposott ösvényre.

HELYSZÍNLEÍRÁS

A játék során a KM a játékosok szeme, összes érzékszerve: csak azt látják, tapasztalják, amit megemlít, amit leír nekik. A rossz helyszínleírás tönkreteheti a legjobb kalandot is: vitákhoz vezet, laposssá alázza a történetet.

Az első szabály ehelyütt a pontosság. A méreteket, formákat, színeket precízen kell leírnod, soha nem félreérthetően. No persze, a KM a játékosok szemét, s nem a mérőszalagot helyettesíti - a méreteket szemmérték alapján kell megadnod, nem milliméteres pontossággal. Mindent úgy írj le, ahogyan *ők*, a karakterek látják.

A második szabály a részeletességre vonatkozik. Tömören, lényegretörően fogalmazz; igyekezz a legfrappánsabb szavakat használni! Nincs rosszabb a hosszú, ömlengő, irodalmiaskodó helyszínleírásnál - a játékosok, akik minden bizonnyal inkább már cselekednének, halálra unják magukat ilyen alkalmakkor. Az sem közömbös, hogy mire társz ki és mire nem. Ne feledd, amiről nem szólsz, az számukra nincs! Ami bármilyen szempontból is lényeges, arról beszélned *kell*, különben később joggal vethetik a szemedre, hogy fontos részleteket elhallgattál. Másrészt hiba lenne elárulnod, hogy egy helyszínen mi a fontos és mi nem, ezért a leírásba a lényeges részletek közé keverj lényegteleneket! Az a legszerencsésebb, ha először mindenről csak néhány szóban szólsz, mintegy vázolva, hogy mi minden található a játékosok környezetében; s csak arra térsz ki részletesebben, amire rákérdeznek. Csak ilyenkor bocsátkozz aprólékos leírásba.

A harmadik szabály a stílus. A rossz KM-ek ezt hanyagolják el a leggyakrabban. Nem irodalmi értékű fogalmazást, pusztán némi odafigyelést, önmérsékelet kívánhatunk meg tőled. Annyit, hogy modnataid *kerekek*, befejezettek legyenek, hogy ne használj a korhoz méltatlan szavakat, kifejezéseket. Ne feledd, a helyszínleírással kell megteremtened a játék hangulatát! A céltalan "poénkodással" kizökkentheted játékosaidat a képzelet világából.

Személyek leírása

Egy kalandnak mindig vannak szereplői. Háromféle módon tűnhetnek fel: mint Játékos Karakterek (JK), mint Nem Játékos Karakterek (NJK), vagy mint egyszerű mellékszereplők.

Játékos Karakterek

A JK-kal kevés dolgod akad, hiszen nekik van már gazdájuk. Arra kell csak ügyelned, hogy külső megjelenésükben, képességeikben ne sértsék meg a játék szabályait. Ahhoz is ragaszkodj, hogy bemutatkozáskor a játékosok részletesen leírják egymásnak karakterük külsejét. Ehhez csak akkor tegyél hozzá bármit is, ha úgy érzed, a karakter gazdája valamit kifelejtett, vagy ha megitélésed szerint a szemlélő karakter többet, netán különleges dolgokat is észrevesz.

Nem Játékos Karakterek

Nem Játékos Karakterek alkalmazása és megszemélyesítése a KM legalapvetőbb feladatainak egyike. Egy NJK megalkotása nem képességeinek kidobásából, értékeinek kiszámításából áll. Ez azonban csak az első lépés. Ezután pontosan ki kell dolgozni jellemét, és előtörténetét (hogy mi történt vele, mielőtt a JK-kal találkozott volna). Egy NJK szerves részét kell képezze a világnak és a kalandnak. Az sem árt, ha az illető valamilyen szempontból különleges - ezzel érdekesebbé tehető a mese. Persze akadnak helyzetek, mikor éppen átlagos NJK-ra van szükség.

Jelentősen rontja a KM hitelét játékosai szemében, ha nem képes zökkenőmentesen, valósághűen belekeverni az NJK-kat a játékba. A játékosok utálják, mikor KM-ük "rájuk tukmál" egy NJK-t! Az erőltetett helyzetek, a látnivalóan mondva csinált indokok megmérgezik a játék hangulatát.

Sok múlik a bemutatáson is. Fontos leírni az NJK külsejét, s olykor a benyomásokat is, melyeket a játékosokban kelt. Persze a KM nem léphet ki szerepéből, s nem nyilatkoztathat ki abszolut igazságokat. Nem mondhatja például azt: "Márpedig ez egy jó ember!", csak annyit: "Jó embernek látszik". Nem kényszeríthet érzelmeket a karakterekre (kivéve, ha azok mágikus befolyás alatt álnak), mondván: "Szimpatikusnak találjátok és kész!"; csak azt mondhatja: "szerintem ti is szimpatikusnak vélitek".

Sorsdöntő kérdés, hogy miként személyesíti meg az NJK-t. Figyelem: az NJK nem egyenlő a KM-mel! Nem tudja ugyanazt, nem gondolkodik ugyanúgy. Épp olyan karakter, mint a játékosoké, csak a KM személyesti meg, úgy is fogalmazhatnánk: *ő játszik vele.* A KM szerepe az NJK kapcsán nem több, mint bármelyik játékosé - bele kell élnie magát a karakter helyzetébe, annak fejével kell gondolkodnia, az ő modorában kell viselkednie, úgy kell cselekednie, ahogyan az adott szituációban az cselekedne. Példának okáért: A játékosok csapdát álltanak egy NJK-nak, amiről a KM természetesen tud. De az NJK nem, így gyanútlanul bele fog sétálni a kelepcébe. Másik példa: az NJK egyszerű paraszt, aki nagy úrnak képzeli az egyik Játékos Karaktert. A KM persze tudja, hogy ez nem igaz, a paraszttal mégis úgy kell játszania, mintha ő is elhinné.

Egy NJK lehet a játékosok szövetségese, társa; lehet semleges irányukban, de bizony gyakran lehet az ellenségük is. Bárhogyan alakuljon a helyzet, néhány ritka kivételtől eltekintve nem szerencsés, ha az NJK sokkal magasabb Tapasztalati Szintű, mint a Játékos Karakterek. Ha ellenség, nem lesznek képesek legyőzni, ha pedig társ, zavarhatja őket, hogy sokkal többre képes náluk.

A legjobban azonban az zavarja a játékosokat, ha a KM elfogult valamelyik NJK-jával kapcsolatban, ha igazságtalan előnyökben részesíti mind a harcban, mind az egyéb feladatok megoldásakor. Már-már szállóigévé lett a kérdés: "Le lehet-e győzni a KM kedvenc NJK-ját?" A válasz igen. Le lehet győzni, s a KM nem követhet el igazságtalanságot, hogy ezt megakadályozza. Persze sok mindent megpróbálhat, különösen ha úgy érzi, a játék kárára válna az NJK meggyilkolása - de csak a szabályok adta lehetőségekkel élhet, szabálytalanságra ragadtatnia magát nem szerencsés.

Sosem okoz gondot, ha az NJK segít a Játékos Karaktereknek a kaland megoldásában. De nehogy ő oldja meg az egész kalandot! Ezzel elrontja a játékosok örömét, alárendelt helyzetbe hozza karaktereiket. Márpedig - s nem véletlenül ez az NJK-król szóló szakasz utolsó mondata - a játék főszereplői a Játékos Karakterek!

Mellékszereplők

Ők a tömeg az utcán, a katonák a várfalon, a kézművesek a boltokban. Kevés szót vesztegess rájuk; jellemükre, viselkedésükre alkalmazz sémákat! De jól vigyázz: a véletlen egyes mellékszereplőket olykor NJK-vá dicsőít!

Harc leírása

A harc szerves része a játéknak; harc nélkül a kaland könnyen unalmassá válhat, különösen a Harcos főkasztú karakterek számára. Harcnak tehát lennie kell - ugyanakkor nem helyes, ha minden feladat csak harc árán oldható meg.

Kényes kérdés, hogy egy-egy kalandban mennyi harc kapjon helyet, s hogy a győzelem vagy vereség milyen következményekkel járjon. Függ ez a karakterek kasztjától, a játékosok izlésétől és hangulatától. Az azonban bizonyos, hogy a jó pillanatban "bedobott" harci jelenet új lendületet adhat a játéknak, a siker felajzhatja a játékosokat, fokozhatja lankadó érdeklődésüket az események iránt. Sok KM épp ezért minden játék elején elmesél egy röpke küzdelmet, így segítve játékosait abban, hogy beleéljék magukat karaktereikbe, beleilleszkedjenek a játék hangulatába. Szerencsés esetben már itt kialakul a JK-k között a bajtársiasság egészséges légköre.

Természetesen minden egyes harcot bonts le körökre! A harci körben minden résztvevő fél meghatározhatja, mit kíván tenni: harcolni, mozogni, varázsolni, menekülni, védekezni, támadni, célbadobni vagy -lőni, és így tovább. A sorrend és a cselekmények sikerességének megállapításakor alkalmazd a Kalandozók Kézikönyvének *Harcrendszer című fejezetében* leírt szabályokat!

Nyilvánvaló, hogy a harc jóval több egyszerű kockadobá-

lásnál. Ha nem egészíted ki részletekkel, ha nem teszed mozgalmassá, ha a dobások eredményét nem fogalmazod át filmszerű cselekvéssorozattá, az egész nem ér semmit. Mindig meg kell határoznod a küzdő felek egymáshoz és környezetükhöz viszonyított helyzetét, hiszen ez jelentősen befolyásolhatja a küzdelem kimenetelét. Gondolj csak a harci helyzetből eredő módosítókra! Ha szükségesnek találod, a harci helyzetet szemléltesd figurák, bábuk használatával, esetleg rajzolj! Így elkerülheted az olyan bakikat, mint mikor egymástól méterekre álló ellenfelek a KM figyelmetlensége miatt kézitusába keverednek. A kezdő felek mozgását mindig kövesd nyomon, az általad játszott NJK-k mozdulatairól tájékoztasd a játékosokat, s ugyan ezt követeld meg tőlük is.

Mindig képzeld magad elé a jelenetet, hogy tudd ki, hova, hogyan támadhat, ki miként védekezhet! Vedd figyelembe a résztvevők különleges képzettségeit és képességeit! Engedd szabadjára a fantáziádat, írd le, ki milyen harcmodorban küzd; esetenként indokold is meg, kit és miért részesítettél előnyben vagy hátrányban. De soha ne légy igazságtalan, részrehajló!

A VÉLETLEN BEFOLYÁSOLÁSA

Bizonyos döntések meghozatalában a KM segítségül hívhatja a kockákat - gondoljunk csak a Kezdeményező vagy Támadó Dobásra, a sebzésre. A kockák hivatottak megjeleníteni a játékban a véletlent. Mert szerencsére az élet minden területén szükség van; még ha képzettséggel, tanulással, tudással, tehetséggel a véletlen befolyásolható is.

Kétes kimenetelű helyzetek eldöntésekor a befolyásolt szerencse, a játékban a kocka dönt; legyen szó Képességpróbáról vagy akár százalékos jártasságról. A véletlen befolyásolásáról a M.A.G.U.S. szabályrendszere számtalan területen gondoskodik (lásd: harci helyzet!), mégis, szükségképp maradnak hiányosságok, melyek pótlása a te feladatod!

Bármikor, amikor a játékban egy kocka eldobására sor kerül, mérlegelned kell az adott helyzetet. Ha úgy ítéled, hogy a kockadobás képviselte esélyek nem fedik a valóságot, módosíts rajtuk! Bármilyen irányba eltolhatod az esélyeket: növelheted vagy csökkentheted, olyan mértékben, ahogyan jónak látod, olyan mértékben, hogy helyreálljon a valósághűség. Akár addig is elmehetsz, hogy eltekintesz a dobástól, még ha a szabályok meg is követelnék annak figyelembevételét; vagy éppen fordítva, kockadobást rendelhetsz el olyankor is, amikor a szabályok szerint erre nem lenne szükség.

A leggyakrabban a KM-ek a Képességpróbák, illetve a százalékos jártassággal mért képességek kapcsán élnek ezzel a jogukkal. Képességpróbára akkor van szükség, ha a karakter olyan cselekedetet kíván végrehajtani, melyre átlagember már nem lenne képes. Ilyen lehet egy súlyos tárgy megemelése, egy szakadék átugrása, valamely villámgyors cselekedet, és így tovább. A Képességpróba tehát nem arra való, hogy egészen hétköznapi tettek végrahajtásának sikerét bízzuk rá; Képességpróbára akkor van szükség, ha a próba tárgyát képező cselekedetet már-már végrehajthatatlannak ítéljük. A módosítók mértéke mutatja meg, mennyire "lehetetlen" az adott cselekedet végrehajtása.

MIKOR DOBJUNK A JÁTÉKOS HELYETT?

Számtalan képesség és képzettség létezik, melyeket a játékos passzívan is használhat, azaz alkalmazásukat nem kell minden alkalommal bejelentenie. Az alkalmazás sikerét ilyenkor is képesség- vagy képzettségpróba hivatott eldönteni. Igen ám, de egyes esetekben a próba éppen arra megy ki, hogy a karakter felfigyel-e valami rendellenességre, vagy sem. Ha ilyen esetben a játékost felszólítjuk a próba dobására, az egyenértékű azzal, mintha próba nélkül közöltük volna vele, hogy valami furcsára akadt. Ilyenkor tehát a játékos csak akkor tudhatja meg, hogy prórа kellett tennie képességét illetve képzettségét, ha a próba sikeres. Az efféle próbát a KM-nek kell dobnia, anélkül, hogy szólna róla a játékosnak.

A JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékot szabályok szorítják mederbe, ám ezen szabályok csak nagy általánosságban érvényesülnek. A pillanatnyi helyzet, a szokatlan, olyakor egyedi körülmények megkövetelik a szabályok rugalmas alkalmazását, esetenkénti módosítását, sőt, nagy ritkán bizony még mellőzését is. Arra is sor kerülhet, hogy a KM új szabályokat alkot, melyeket később vagy újból alkalmaz, vagy örökre elfelejt.

A fentiekből következik, hogy a KM akarata előrébb való a játékszabályoknál - nem előrébb való azonban a játék szelleménél! Az pedig megköveteli a KM-től a tisztánlátást, az igazságosságot, az elfogulatlanságot.

A tisztánlátás annyit tesz, hogy helyesen kell felmérned a kialakult helyzeteket, s megfelelő mértékben kell módosítanod a szabályokat. A túlzott módosítás felesleges, a kevés esetenként nem elegendő. Egy bizonyos: az arányok eltalálása gyakorlatot, és a szabályok legalaposabb ismeretét igényli Tőled.

Az igazságosság megköveteli, hogy a módosítások mindenre és mindenkire azonos mértékben legyenek érvényesek; ha pedig mégis adódnak különbségek, akkor azokat a helyzet megkövetelte szükségszerűség magyarázza, ne a KM kedélye. Mitöbb, a különbségek mértékének meghatározása is csak igazságosan történhet.

Az elfogulatlanság alatt a személyes szimpátia vagy ellenszenv mellőzését értjük. Nem módosíthatod a szabályokat pusztán azért, mert te nem kedveled a játékost, netán a karakterét, ám fordított esetben indokolatlan kedvezményeket sem adhatsz neki.

Kétszer is fontold meg hát, hogy milyen szabályt, s miként módosítasz!

PÉLDAJÁTÉK

A most következő rövid játékjelenetben megfigyelheted, miként alkalmazhatod az eddig felsorolt tanácsokat. A történet négytagú kalandozócsapatról szól. A JK-k egy gorviki várkastélyba érkeztek, hogy kiszabadítsák rabságban sínylődő társukat. Tökéletes ajánlólevelet hamisítottak, így a kastély ura saját hercege magas rangú követeiként látja vendégül őket, s kiutalja részükre legelőkelőbb vendéglakosztályát. A kalandozók egy régi okiratból tudomást szereztek róla, hogy lakosztályból titkos folyosó indul, melyen keresztül titokban talán eljuthatnak a földalatti tömlöcbe. Az egyetlen problémát az jelenti, hogy az okirat nem szól arról, miként lehet megtalálni a titkos folyosó bejáratát.

A csapat tagjai, az NJK-k és a mellékszereplők lényegesebb adatai, fegyverek nélkül:

Név	kaszt	KÉ	TÉ	VÉ	Ép	Fp	ERŐ	AKG	GYS	ÜGY	EGS
Dorten	2. Szintű tűzvarázsló (JK)	13	35	87	7	21	13	13	14	13	12
Simonel	3. Szintű harcos (JK)	22	50	100	12	37	15	15	15	15	15
Mirell	3. Szintű tolvajlány (JK)	23	43	90	8	28	12	14	16	16	14
con Tibera	2. Szintű lovag (JK)	5	39	87	12	31	17	15	13	14	17
con Barde	4. Szintű lovag (NJK)	11	55	102	9	45	15	13	14	14	12
katonák, mellékszereplők		5	24	65	7	18	14	14	12	12	13
börtönőrök	mellékszereplők	2	17	60	4	22	17	8	8	9	10

KM *(Helyszínleírás):* A lakosztály egyetlen tágas nagyteremből, s az ebből nyíló négy hálószobából, valamint a fürdőhelyiségből áll. Egyelőre a nagyteremben vagytok. A helyiség jó tíz méter hosszú, négy méter széles, s legalább ilyen magas is. Középen óriási tölgyfaasztal áll, körülötte nem hogy négyen, de akár dupla ennyien is kényelmesen elférnétek. A bejárati ajtó az egyik rövid falon nyílik, jobbra magas, boltíves ablakok néznek a várudvarra, szemben a fürdő, balra a hálószobák ajtajai. Szintén szemben falba ágyazott kandalló; benne tűz lobog. Nyilván a fürdő felé is rendelkezik nyílással, hogy ott melegíthessék a dézsákba kerülő vizet. A falakon díszítésként állatbőrök, festmények és fegyverek, a földön vaskos, puha szőnyegek, a helyiség sarkaiban a fényt adó parázstartók kovácsoltvas állványai. Ezekre egyenlőre nincs szükség, hiszen az ablakokon át nappali fény árasztja el a termet. Mit tesztek?

MIRELL: Biztos, hogy ez az a lakosztály, amiről az okiratban szó volt?

KM: Igen!

MIRELL: Akkor itt kell lennie valahol a titkos folyosó bejáratának. Keressük meg!

SIMONEL: Zárható a lakosztály ajtaja? Mert ha igen, én előbb bezárom, nehogy valaki meglepjen bennünket kutakodás közben.

KM: Rendben. Megtetted. A zárban belülről ott volt a kulcs. Alatta látsz egy reteszt is. Rátolod?

SIMONEL: Rá! Fő a biztonság: kulcsa másnak is lehet.

MIRELL: Én már hozzáláttam a kutatáshoz. Benézek a festmények, a falon lógó állatbőrök alá, hátha ráakadok valami résre, zárra, repedésre.

DORTEN: Én belesek a szőnyegek alá. Végül is lehet, hogy a bejárat egyszerű csapóajtó! Megkérem con Tiberát, hogy segítsen mozgatni a bútorokat.

KM: *(a látszat kedvéért dobja a Titkos ajtó keresés képzettségpróbáját, holott a titkos ajtó egészen máshol rejtőzik.)* Keresgéltek. Mirell nem talál semmit. Con Tibera, segítesz Dortennek?

CON TIBERA: Hogyne, és én is benézek a szőnyegek alá...

KM: Mindez legalább tíz percig tart. Alaposan átnézitek az említett helyeket, de nem találtok semmit.

SIMONEL: Megvizsgálom az állványokat. Nem lehet, hogy azokon kell valamit elmozdítani, hogy kinyíljon a titkos ajtó?

MIRELL: Ezt te sem gondolod komolyan!

KM: Ezt a kartered mondta, vagy te?

MIRELL: A karakterem. Láttam, hogy Simonel micsoda baromságot csinál, ezért odamentem hozzá, a vállára tettem a kezem, és megmondtam a véleményem.

KM: Simonel?

SIMONEL: Lerázom a vállamról a kezét, és azt felelem: "Sose lehet tudni. Foglalkozz inkább a magad dolgával, te lány!"

MIRELL: Sértődötten vállat vonok, és otthagyom ezt a frátert. Csináljon, amit akar!

CON TIBERA: Egy pillanatra abbahagyom a keresgélést, és arra figyelek, hogy mi történik a harcos és a tolvajlány között. Ha elfajulna a veszekedés, nyomban közbelépnék, de mivel semmi nem történt, visszatérek a munkámhoz.

KM: Rendben. De még mindig nem találtatok semmit, holott minden említett helyet alaposan átnéztetek.

DORTEN: Átmegyek a fürdőbe.

KM: Félméteres kőkockákkal borított padlójú és falú helyiség. Három óriási dézsa áll itt, a szolgák mindet gondosan feltöltötték forró vízzel. A kadallónak valóban van nyílása ezen az oldalon. Jobbra egyetlen boltíves ablak.

DORTEN: Itt nem lesz semmi, de azért körülnézek. Belesek a dézsák alá, megkopogtatom a falat, hátha valahol kong.

MIRELL: Várjatok! Megvan! Milyen széles a fal a nagyterem és a fürdő között? Az ajtónyílás vastagságáról meg tudom állapítani, nem?

KM: Meg tudod. Legalább egy méter. Úgy tűnik, ez valamiféle főfal lehet a kastélyban, mert különben csak a külső falak szoktak ilyen vastagok lenni.

MIRELL: Nagyon ravasz! Eloltom a tüzet a kandallóban.

KM: Hogyan?

MIRELL: Szétkotrom a rönköket, aztán leöntöm az egészet vízzel. Nyilván akad itt valami vödörféle, amivel merhetek a dézsákból...

KM: Találsz vödröt, és vizet öntesz a tűzre. Elalszik. Most mit teszel?

MIRELL: Bemászok a kandalló nyílásán. Lefelé nyilván nincs semmi, felfelé meg kéménykürtőnek kell lennie, épp ezért a kandallónyílás oldalfalait vizsgálom meg odabent.

KM: Azonnal felfedezel egy kormos fémajtót az egyik oldalon. Elég nagy ahhoz, hogy átférj rajta.

MIRELL: Vagyis, ez egy fém ajtólap, ami még zárva van?

KM: Úgy van!

MIRELL: Kinyitom.

KM: Hozzáérsz, hogy kinyisd, de rögtön visszakapod a kezed, mert tűzforró. Megégetett, elvesztettél 1 Fp-t.

MIRELL: Ne haragudj, de nem lehet forró, mert leöntöttem vízzel!

KM: A tüzet öntötted le, nem az oldalfalat. Oda nem fröcsenhetett annyi, hogy lehűtsön egy ekkora fémfelületet.

MIRELL: Igazad van. Hozok még vizet, és addig locsolom, míg le nem hűl.

CON TIBERA: Segítek. Hordom neki a vizet, hogy ne kelljen állandóan ki-be bujkálnia.

KM: Rendben. Néhány perc alatt lehűtöttétek az ajtót.

MIRELL: Óvatosan kinyitom. Figyelek rá; nyilván nem fogom még egyszer megégetni magam!

KM: *(felnevet)* Nem fogod! Az ajtón találsz egy reteszt. Amikor félrehúzod, máris nyitható az ajtó. Befelé nyílik. Odabent sötétséget látsz, semmi mást. Nincs elegendő fény.

MIRELL: Szólok con Tiberának, hogy hozzon valami lámpát, vagy fáklyát.

CON TIBERA: A csomagomban van fáklya... *(a KM-nek)* Megnézheted, fel van írva a karakterlapomra! Meggyújtok egyet, és odaadom.

KM: Rendben. A fáklya fényénél Mirell keskeny, függőleges aknát pillant meg a fémajtó mögött. Egy odakészített létrát is lát, amin leereszkedhettek. Megteszitek?

CON TIBERA: Mennyire szűk az akna? Beférek teljes vértezetben?

KM: Nem! Ha be akarsz bújni, le kell venned, legfeljebb a mellvért maradhat.

CON TIBERA: Akkor levetkőzöm. A mellvért marad, a többit összepakolom és eldugom az ágy alá.

(Mindenki nevet con Tibera óvatosságán.)

SIMONEL: Gondolom, mindannyian lemászunk.

(Mindenki bólint.)

SIMONEL: Ki megy előre?

CON TIBERA: Én. Átveszem Mirelltől a fáklyát, és átférkőzöm a nyíláson.

KM: A lábad rátalál az első létrafokra; kezdesz lefelé ereszkedni. A hely nagyon szűk; nyirkos, durván megmunkált kövekből rakott falak vesznek körül. Jó négy méter megtétele után egy jóval szélesebb, vízszintes folyosóra érsz. *(A többi játékos felé)* Milyen sorrendben követitek őt?

SIMONEL: Elsőként menjen Mirell, utána Dorten, én maradok utolsónak, biztosítani a hátunkat. Visszahajtom magam mögött a fémajtót, hogy ne tudják azonnal, hova tűntünk.

KM: Rendben. Mindannyian lejutottatok a vízszintes folyosóra. Con Tibera világít a fáklyával: boltíves mennyezet borul fölétek, a falak, a padló egyszínű kőkockákból áll. A folyosó egyik végében vagytok, innen csak egy irányba vezet út. Libasorban kényelmesen elfértek.

CON TIBERA: Elindulunk. A menetsorrend ugyanaz, mint az előbb.

KM: A folyosó enyhén lejt, olykor három-négy lépcsőfokkal is találkoztok. Néhány perc gyaloglás után lefelé vezető, szűk csigalépcsőhöz értek.

CON TIBERA: Nagyon óvatosan haladunk lefelé.

KM: A csigalépcső szűk sugárral fordul, és nagyon meredek. Erősen kell figyelnetek a lábatok alá, hogy el ne bukjatok. Ritkán járhatnak erre a várbeliek: a padozatot vastagon borítja a por. A falakon fáklyatartók, de fákyla nincs bennük. Végtelennek tetszik az ereszkedés.

DORTEN: Milyen mélyen járhatunk?

KM: A lakosztályotok a kastély negyedik szitjén volt, s úgy ítéled, már a föld szintje alatt járhattok. De a csigalépcső még mindig fúrja be magát a sziklába, amin a vár épült. Újabb percek telnek el az ereszkedéssel, mire eléritek a végét. Idelent már jóval hűvösebb van. Az utolsó lépcsőfok után vasalt tölgyfaajtó zárja el az utatokat.

MIRELL: Találok rajta kulcslyukat vagy valami repedést, amin átkémlelhetek?

KM: Kulcslyuk van, elmozdítható zárólap fedi. Mivel küszöb nincsen, az ajtó alatti résen fény szűrődik át hozzátok.

MIRELL: Félrehúzom a zárólapot, és belesek a kulcslyukon.

KM: Nem látsz semmit, a túloldalon is akad egy hasonló lapocska.

MIRELL: Elővesszem a tolvajszerszámaimat, és egy drótdarabbal félretolom a túloldali zárólapot is.

KM: Rendben. Egy kivilágított folyosó részletét látod. A szemközti falból arra következtetsz, hogy a ti ajtótok is az oldalfalból nyílhat.

MIRELL: Senkit nem látok?

KM: Senkit. Senki és semmi nem mozdul odaát.

MIRELL: Most a fülemet tapasztom a kulcslyukra, hallgatózom.

KM: Nehézkes légzés szaggatott hangjait hallod. Akitől származik, közel állhat a ti ajtótokhoz.

MIRELL: Óvatosan lenyomom a kilincset. Nyílik az ajtó?

KM: Nem. Kulcsra van zárva.

MIRELL: Megkisérlem kinyitni álkulccsal. Zárnyitásra 25 százalékom van!

KM: Ez roppant primitív zár: kapsz még 50 százalékot.

MIRELL: Összesen tehát hetvenöt. *(dob a K100-zal; az eredmény 67)* Megdobtam!

KM: Rendben. A zár halkan kattan, a retesz elfordul.

SIMONEL: Meghallhatták ezt odakint?

KM: Biztosan.

SIMONEL: Fürgén ellépek Mirell mellet, ki a folyosóra. Hol áll a fickó?

KM: Jobbra tőled, hátát a falnak támasztja. *(mellékszereplő leírása)* Nagydarad, elhízott férfi, a várőrség egyenruháját viseli.

SIMONEL: Fegyver?

KM: Az övére akasztott hüvelyben rövid kard, az övébe tűzve meztelen tőr. A sisakját nem viseli, az mellette hever a földön.

SIMONEL: Látok bárki mást a folyosón?

KM: Gyorsan körbenézel: sehol senki. A katona egyedül van.

SIMONEL: Bátorítólag rámosolygok. Milyen messze áll tőlem?

KM: Karnyújtásnyira.

SIMONEL: Köszönök neki, aztán úgy teszek, mintha mögötte is állna még valaki, akinek szintén köszönök.

KM: A fickó először döbbenten mered rád, majd maga mögé pillant...

SIMONEL: Leütöm!

KM: Hogyan gondoltad?

SIMONEL: Egyszerű: odalépek és ököllel álcsúcson vágom.

KM: *(harcleírás)* Értem. Automatikusan tiéd a kezdeményezés, hiszen nem figyel rád. Megkapod a meglepetésből származó TÉ módosítókat is, mitöbb a katonánál nincs fegyver sem, amivel rendesen védekezhetne. Dobj Támadó Dobást!

SIMONEL: *(Dob a K100-zal. Eredmény: 87 Hozzáadja a TÉ-jét és a módosítót is)*. A teljes támadás 176 - azt hiszem sikerült. Ugye?!

KM: Képzett vagy az Ökölharcban?

SIMONEL: Igen. Nem mesterfokon, de képzett vagyok.

KM: Rendben. Túlütötted; többel is, mint ötvennel. Annyira meggyőző akció volt, hogy nem is kell sebzést dobnod. Leütötted a fickót. Elveszti az eszméletét, a szájából vér szivárog, lassan a földre csúszik, elterül.

(Az összes játékos bejelenti, hogy kilép a folyosóra.)

KM: Úgy vélitek, a vár alatti kazamatarendszer egyik főfolyosójában lehettek. Az egyik irányba enyhén lejt a padozat. A falakon látszik, hogy a járatot a sziklába vájták. Meglehetősen sűrűn láttok fáklyatartókat, mindben fáklyák lobognak - kellemes világosság uralkodik idelent.

CON TIBERA: Merre tovább?

DORTEN: Erről fogalmunk sincs. Az őrt kifaggathattuk volna, hogy merre találjuk a börtönt, de most már késő...

SIMONEL: Korántsem! Életre tudom pofozni, ha kívánjátok.

(Mindenki bólogat, hogy tegye.)

SIMONEL: Megkisérlem felrázni az őrt.

KM: Hogyan fogsz hozzá?

SIMONEL: Pofozgatom, rázogatom.

KM: *(Egészségpróbát dob a katonának, akinek 12-es Egészsége van. Eredmény: 8 - nincs meg!)* Nem tért magához!

SIMONEL: Akad a kulacsomban pálinka - a szájába töltök belőle egy keveset.

KM: Mutasd a lapod! Fel van írva, hogy hordasz magadnál egy kulacs pálinkát?

SIMONEL: *(Megmutatja a karakterlapját: rajta van.)*

KM: *(Újra dobja az egészség-próbát, ezúttal +4-gyel. Így a katona egészsége 16-nak számít. A dobás eredménye 4.)* A várőr lassan öntudatra ébred. Kinyitja a szemét, vaksin pislog. Erőtlen hangon kérdezi: "Hol vagyok?"

MIRELL: Tőrt szorítok a torkához és a fülébe sziszegem, hogy megdöglik, ha nem engedelmeskedik a parancsaimnak.

KM: Kell kis idő, míg a kába fickó felfogja az elhangzottak értelmét. Ekkor megrémül, szemei elkerekednek. Riadtan pislog körbe.

SIMONEL: Fölé hajolok és figyelmeztetem, hogy ne kiabáljon. Aztán megkérdezem, merre van a várbörtön.

MIRELL: *(közbevág)* Megfenyegetem a fickót: ha átver, visszajövök és elvágom a torkát.

KM: A katona ijedten szorítja össze a száját, nyögdécselve ad útbaigazítást. "Nagyuraim, menjetek lefelé a folyosón! Balra a harmadik ajtó mögött lesz egycsigalépcső, azon egyenest a börtönbe juttok!"

SIMONEL: Megint leütöm.

KM: Rendben, ehhez nem kell támadást dobnod. Leütötted.

CON TIBERA: Erre mi szükség volt?

SIMONEL: Mit gondolsz? Hagyjuk itt, hogy fellármázzon mindenkit?! Így legalább nyugton lesz!

DORTEN: Ne viszálykodjatok! Siessünk!

SIMONEL: Az eszméletlen őrt behúzom a csigalépcsőre. Szólok Mirelnek, hogy zárja rá az ajtót.

KM: Mirell?

MIRELL: Megpróbálom visszazárni az álkulccsal.

KM: Már kiismerted a zárad, dobnod sem kell. Sikerült.

MIRELL: A börtönöket mindig a kazamaták legmélyére építik.

SIMONEL: Akad már némi tapasztalatod az ilyesmiben, mi, tolvajlány?

MIRELL: Csak nehogy ezúttal újabb tapasztalatot szerezzünk - ezúttal közösen, Simonel!

(A játékosok elhatározzák, hogy tovább indulnak.)

KM: Lefelé indultok a folyosón. A látvány meglehetősen egyhangú; a sziklafalakon csak fáklyatartókat, s olykor egy-egy ajtót láttok.

DORTEN: Számolom a baloldali ajtókat.

KM: Rövidesen eléritek a harmadikat. Már épp nyitnátok, mikor lépteket hallotok magatok mögül. A dobogásba fegyvercsörgés vegyül.

MIRELL: Katonák! Gyorsan beugrom az ajtón.

KM: Csakhogy zárva van!

MIRELL: Nincs idő álkulccsal kinyitni, igaz?

KM: Nem valószínű, hogy sikerülne, de megpróbálhatod.

MIRELL: Nem, felesleges.

SIMONEL: Viselkedjetek természetesen! Hátha elmennek mellettünk... Végül is vendégek vagyunk itt.

(A játékosok elfogadják a javaslatot.)

KM: Mit tesztek? Bevárjátok őket, vagy elindultok velük szemben?

SIMONEL: Várunk, csendesen beszélgetünk.

KM: Rendben. A léptek közelednek, a folyosó kanyarulata mögül rövidesen feltűnik a fegyveresekből álló csapat. Öt katona, egyenruhában, sisakban; szálfa termetű, előkelő ruhát viselő férfi vezeti őket. *(NJK leírás)* Döbbenetesen széles állkapcsa van, s mélyen ülő, gonoszul csillogó szemei. Vérbeli gorviki: bőre sötét árnyalatú, orra merész metszésű, haja hollófekete, s lófarokban viseli. Járása könnyed, tekintélyes termete dacára is - gyakorlott fegyverforgató benyomását kelti. Látnivalólag meglepődik, mikor megpillant benneteket.

CON TIBERA: Ki ez? Láttuk már korábban?

KM: Nem. Fogalmad sincs, ki lehet, de nem közkatona, az egyszer biztos. Öltözete alapján nemesembernek tartod.

MIRELL: Talán maga a várúr!

KM: Talán.

SIMONEL: Milyen fegyvert hord magánál?

KM: Oldalán keskeny pengéjű tőrkard, markolata a helybéli ötvösök szakértelmét dicséri. Az övében hárítótőr, más egyenlőre nem látszik nála.

CON TIBERA: Jön felénk?

KM: Lelassítja a lépteit - vele a katonái is -, és gyanakodva méreget benneteket. Jó tíz lépésnyire váratlanul megtorpan. Szeme résnyire szűkül, fejét kissé oldalt billenti, úgy figyel titeket.

CON TIBERA: Hangosan köszöntöm. Bemutatkozom, s bemutatom a társaimat is - persze ugyan azokat az álneveket használom, amiket az okiratra írtunk. Elmondom azt is, kik vagyunk, s gyan kerültünk a kastélyba.

KM: A férfi szemében felismerés szikrája csillan. "Szóval ti vagytok a hercegi követek!", mondja. "Üdvözöllek benneteket a kastélyomban. Az én nevem Casse con Barde. De mégis, követ urak", fejet hajt Mirell felé, "kisasszony! Mit kerestek idelent a kazamatákban?"

(A játékosok zavartan pislognak egymásra.)

CON TIBERA: A borospincét kerestük, uram, hisz messze földön híres a bardei nedű. Csakhogy... eltévedtünk.

KM: Con Barde kis ideig csak néz benneteket, mintha azt mérlegelné, hihet-e nektek vagy sem. Végül bólint. "Nos, követ urak, ez esetben alaposan eltévedtetek, mert a borospince messzire esik innen. Mellétek adom egyik emberemet, ő majd odakíséri kegyelmeteket." Azzal int az egyik katonának. A fickó buta arcú, középkorú, jól megtermett férfi; jobb szeme alatt vörösen égő heg. Con Barde bucsúzóul bólint felétek, majd megparancsolja egy másik emberének, hogy nyissa ki az ajtót, ami előtt álltok. A szólított elsiet mellettetek, övéről kulcsot akaszt le, s a zárba illeszti. Rövidesen kinyílik az ajtó, s katona félreáll, hogy utat adjon a várúrnak. Közben a ti kísérőtök is int, hogy kövessétek. Mit tesztek?

DORTEN: Kaszaboljuk le őket, és menjünk tovább! Végre nyitva az ajtó...

KM: *(a játékosnak)* Ezt a karaktered mondja hangosan a többi karakternek?

DORTEN: Dehogyis! Csak én javasoltam.

KM: Akkor ez meg sem történt. Most nincs módotok megbeszélni a teendőket, hiszen azt con Barde is hallaná. Csak akkor javasolhatsz bármit, ha azt a karaktered mondja!

DORTEN: Értem. Akkor inkább nem szólok, felejtsük el!

KM: Most, hogy con Barde hátát is láthatjátok, két újabb derekára függesztett fegyvert is megpillantotok: egy széles pengéjű vadásztőrt és egy apró kézi nyílpuskát. Mit tesztek?

MIRELL: Elindulok a kísérő után, s intek a többieknek is, hogy jöjjenek.

(A játékosok beleegyeznek, karaktereik követik a katonát.)

KM: A mellétek adott katona visszafelé vezet benneteket a folyosón. Hamarosan eltűnik a szemetek elől a várúr és maradék négy embere. Visszapillant valamelyikőtök?

SIMONEL: Hogyne, én. Amúgy is mindig hátul megyek.

KM: Látod, hogy con Barde nem lép be az ajtón, hanem hosszan bámul *utánatok*. Mintha gyanakvást látnál az arcán.

SIMONEL: Nem teszek semmit, s egyenlőre nem szólok a többieknek sem.

MIRELL: Na, éljen!

KM: *(a játékosnak)* Ne veszekedj, Mirell! Erről nem is tudsz!

MIRELL: Tudomásul vettem. Tovább követem a katonát, egészen felzárkózom mögé. Talán egy nőtől nem tart annyira!

KM: Talán. Nem látszik zaklatottnak, egykedvűen baktat előtted, csak a széles hátát látod. Meglehetősen mocskos a ruhája. Hamarosan eléritek a csigalépcsőre nyíló ajtót. Emögött hagytátok az eszméletlen katonát.

MIRELL: Sajnálom, én nem vagyok képes puszta kézzel leütni egy nagydarab férfit; különösen, hogy sisakot visel. Így nincs mit tennem, hátba szúrom a tőrömmel.

KM: Ehhez támadást kell dobnod!

MIRELL: *(eldobja a K100-at: 56. Hozzáadja a TÉ-jéhez, ami 55.)* Ez összesen 111, ha megkapom a hátulról támadásból és a meglepetésből következő módosítókat, akkor jóval több.

KM: Meglepted, ez nem kétséges; mint ahogy az sem, hogy hátulról támadsz. Mindkét módosítót megkapod. Vagyis még +30-at és még +10-et. A végeredmény tehát 151. Túlütötted: Ép-t fogsz sebezni. Dobd a sebzést.

MIRELL: *(dob a K6-tal: 4)* Alapfokon képzett vagyok a Hátbaszúrásban, ez még további 2K6. *(ezt is kidobja: 3 és 5)* Összesen 12 Sp-t sebzek, túlütéssel.

KM: A fickó holtan esik össze.

SIMONEL: Remekül időzítettél, Mirell! Kinyitnád nekem megint az ajtót, hogy ezt a katonát is bepakolhassam? Aztán zárd is vissza!

MIRELL: Megteszem, amire kért.

KM: Rendben. Elrejtettétek a hullát.

CON TIBERA: Visszaindulunk!

KM: Rövidesen visszaértek az ajtóhoz, amiről azt gondoljátok, a börtönbe vezet.

DORTEN: *(a KM-től kérdezi)* Oda is vezet, nem?

KM: Nem tudhatod. A kivallatott őr ezt állította, ennél többet én sem mondhatok.

MIRELL: Emlékezzünk csak; ide ment be a várúr is! Nem lenne jobb elrejtőznünk és megvárnunk míg kijön?

SIMONEL: Csak az kerülte el a figyelmedet, hogy nincs hova elbújnunk!

CON TIBERA: Kár veszekednetek! Menjünk! Ha harcra kerül a sor, majd helyt állunk!

SIMONEL: Egyetértek.

DORTEN: Félek, nincs más lehetőség. Nem vesztegethetjük az időt, a várúr már gyanakszik!

KM: Erről te nem tudsz!

SIMONEL: Most elmondom nekik.

KM: Rendben, de máskor jelentsd be előre, mert ez így logikátlan!

MIRELL: Kinyitom az álkulccsal az ajtót.

KM: Dobd a zárnyitást!

(Mirell dob, az eredmény elegendő.)

KM: Kinyitottad az ajtót. Mögötte újabb csigalépcső vár benneteket, bár ez jóval tágasabb és kevésbé meredek, mint az előző. Itt is fáklyák világítanak a falon; a lépcsőfokok már fényesre koptak a használattól.

CON TIBERA: Megyünk lefelé. A kardom markolatán tartom a kezem; ha kell gyorsan ki tudom rántani.

SIMONEL: Ezúttal felzárkózom con Tibera mögé - jobban harcolok, mint Mirell.

KM: Mentek lefelé, ezúttal nem annyit, mint korábban. Hamarosan leértek. Újabb egyenes folyosó tárul ki előttetek; orrotokat az áporodottság, a doh bűze csapja meg...

MIRELL: Tartok tőle, jó helyen járunk.

SIMONEL: A tapasztalat, mi?!

KM: Mondanám tovább, mielőtt meg sem történő dialógusba bonyolódnátok. A folyosó második felét mennyezetig érő, a falba ágyazott vasrács zárja el előletek. Túloldalán két tagbaszakadt, félmeztelen börtönőr áll; egyenesen rátok bámulnak. Apró malacszemükben gyanú és bizalmatlanság.

CON TIBERA: Köszöntöm őket.

KM: Az egyikük harákolva kiköp. "Mi kő'?", tudakolja kelletlenül.

CON TIBERA: Az egyik foglyot jöttük meglátogatni.

KM: "Oszt, ki adott rája engedélyt?"

CON TIBERA: A várúr maga! *(hirtelen elhallgat, mikor rádöbben, mekkorát hibázott)*

KM: A szóvivő vállat von. "Mingyá' mögkérdezzük, ugyis itten van." Azzal lomhán hátat fordít, és a folyosó távoli vége felé cammog.

MIRELL: Odamegyek a rácshoz, barátságosan mosolygok.

KM: Odaértél. A helyén maradt börtönőr kifejezéstelen tekintettel bámul rád.

MIRELL: Letolom a vállamról a ruhát, s megringatom a fickó előtt a csípőmet. Egészen odanyomakodom a rácshoz, benyúlok, és ujjammal hívom a fickót.

(A KM felettébb átlátszónak találja a cselt, mégis dob intelligenciapróbát, mert a börtönőr ritka ostoba alak. Intelligenciája 6, amihez a KM hozzáad még 10-et, a csel átlátszósága miatt. Az adott problémával kapcsolatban tehát a fickónak 16, vagyis 6 alatt kell dobnia. A KM dob a K10-zel: 8. A börtönőr elvétette az intelligenciapróbát: nem veszi észre a cselt.)

KM: *(Mirellnek)* A tagbaszakadt férfinek elkerekednek a szemei, lassan elindul feléd. Előre tartja a karjait, hogy mihamarabb megérinthessen.

MIRELL: Mikor odaér hozzám, csuklónál megragadom mindkét kezét és a rácshoz rántom. Remélem, jön valaki segíteni?

SIMONEL: Egy ugrással már ott is vagyok, én is benyúlok a rácson, megragadom a fickó tarkóját, és a fejét beleverem a fémrudakba...

KM: Állj! Még nem tartunk itt! Mirell, kérlek dobj egy erőpróbát, hogy valóban a rácshoz tudod-e rángatni ezt a megtermedt alakot!

(Mirell dob: szerencséje van.)

KM: Rendben, megcsináltad. Simonel, te dobj támadást! Mivel a karjait Mirell erősen tartja, a fickó nemigen tud védekezni. Kapsz mondjuk +50-et.

(Ekkora plusszal Simonel messze túlüti a közel tehetetlen őrt.)

KM: Megint csak annyival túlütötted, hogy nem kell dobnod a sebzést. Beverted a fickó fejét a rácsba, elernyed a kezeid között, és a földre zuhan.

MIRELL: Látok nála kulcsokat?

KM: Hogyne, egy egész karikára valót. Az övére akasztva hordja.

MIRELL: Beérek addig?

KM: Igen.

MIRELL: Elveszem tőle. Igyekszem megsaccolni, hogy melyik kulcs illeszkedhet a rácsos ajtó zárjába.

KM: Jól ismered a zárakat: azonnal felismered a keresett kulcsot.

MIRELL: Kinyitom a rácsot, és belépek.

(A többiek követik.)

KM: Mind idebent vagytok.

SIMONEL: A magatehetlen börtönőrt berángatom az ajtónyílásba, hogy senki ne tudja egy mozdulattal ránk csukni a zárat.

KM: Ez okos gondolat volt! Most lesztek csak figyelmesek arra, hogy a folyosó folytatásában újabb rács zárja el az utatokat. A másik börtönőr valahol azon túl tartókodik, de nem látjátok sehol, nyilván eltűnt valamelyik oldalra nyíló cellában.

MIRELL: A kulcscsomón megkeresem a következő rácshoz való kulcsot is.

KM: Gyorsan megtalálod, de mikor odalépsz a rácshoz, felismered, hogy nincs kulcsra zárva. Taszításra is nyílik.

MIRELL: Belököm az ajtót. Még mindig nem látok senkit?

KM: Nem. De a folyosó mindkét falán, sűrűn egymás mellett ajtókat pillantasz meg. Meglehetősen apró, de annál erősebbnek tűnő cellaajtók. Az utolsó szegecsig fémből készültek, szemmagasságban acéllappal fedett, rácsos kémlelőablakok nyílnak rajtuk.

MIRELL: Valamelyik esetleg nyitva áll?

KM: Észreveszed, hogy az egyiket résnyire nyitva hagyták; mögüle folytott hangok, nyögés, beszéd foszlányai szűrődnek ki a folyosóra.

MIRELL: Közelebb óvakodom.

KM: Dobd meg a lopakodás képzettségedet! Kapsz +70-et, mert a kőpadlón rendkívül könnyű nesztelenül járni.

MIRELL: 35 százalékom van lopakodásra, úgyhogy kár is dobnom!

KM: Azért csak dobj, mert a 01 mindig sikertelenséget jelent!

MIRELL: *(dob a K100-zal: 34)* Ez is bőven elegendő.

KM: Rendben. Odasettenkedtél egészen a résnyire nyitott cellaajtóhoz. Csak annyit marad időd megállapítani, hogy egy foglyot vallatnak, ő nyögdécsel, mikor meghallod a közeledő lépteket. Többen is kifelé indulnak a cellából; pillanatok múlva kilépnek eléd a folyosóra.

MIRELL: Nincs időm visszarohanni a társaimhoz, igaz?

KM: Nincs.

MIRELL: Akkor hátralépek és előhúzok egy dobótőrt. Felkészülök a dobásra.

KM: Éppen ennyi időd volt. A cellából a folyosóra lép - a várúr. Vállán a fekete köpeny szárnyként lebben.

MIRELL: Úgy ítélem, nincs már lehetőség újbóli magyarázkodásra. Ebből harc lesz: vagy ők, vagy mi... Inkább mi! Beledobom a tőrt a férfiba; igyekszem szíven találni.

KM: Majd meglátjuk... Dobj támadást!

MIRELL: *(dob a K100-zal: 77; dobótőrrel a TÉ-je 63. Az összeredmény 140)* Sikerül meglepnem a fickót?

(con Barde VÉ-je, fegyver nélkül, 102)

KM: Csak ha elég gyorsan cselekedtél. Dobj gyorsaságpróbát!

(Mirell gyorsasága 16, de 9-et dob.)

KM: Nem dobtad el elég gyorsan a tőrt, con Bardénak jut ideje maga *elé rántani* a karját. Ezúttal nem kapod meg a meglepetésből származó módosítókat. Dobj sebzést!

(Mirell 5-öt dob a K6-on)

KM: A penge elakad con Barde ruhájában, feltépi a szövetet és láttatni engedi alatta a láncing fémesen csillanó szemeit. *(a láncing SFÉ-je 3)* A tőr hegye mégis átfúrja magát a szemek között, és megsebzi a várúr karját - 2 Fp-t veszít. Dühösen felordít, és kardot ránt.

DORTEN: Szóval láncinget visel! Varázsolok rá egy Fémizzítást. A Zónámon belül tartózkodik, igaz?

KM: Nincs messzebb 15 méternél. Belekezdesz a varázslásba; lássuk con Barde felismeri-e, hogy ártani készülsz neki.

(a KM intelligenciapróbát dob a várúrnak, az eredmény 2 - megvan!)

KM: *(Dortennek)* Con Barde felüvölt, mikor megpillant téged. Futva indul feléd, mögötte feltűnnek a katonái is.

SIMONEL: Dorten elé lépek, elállom a várúr útját.

CON TIBERA: Én szintén!

MIRELL: Velem meg mi történik? Egyszerűen elszaladnak melletem?

KM: Lássuk tisztán a helyzetet! Mindannyian a két rács között tartózkodtok, három-négy méternyire a másodiktól. Kivéve Mirellt, aki már második mögött jár. Mirell tíz méternyire lehet tőletek, a cella, ahonnan ellenségeitek kijöttek, még további öt méterre van tőle. Most, hogy con Barde futni kezdett felétek, karnyújtásnyira megközelítette Mirellt. Mirellé a cselekvés joga: mit teszel?

MIRELL: Mikor a várúr futni kezd felém, újabb tőrt dobok bele. Támadása, gondolom, rohamnak minősül, s így -25 van a VÉ-jén, igaz?

(con Barde VÉ-je, hosszú karddal 119; max. Fp-inek száma 45)

KM: Igaz. Dobj támadó dobást és add hozzá a 25-öt!

(Mirell 73-mat dob a K100-on, TÉ-je 63)

MIRELL: Összesen 161; túlütöttem?

KM: Nem. Kevés hiányzott, de nem - sajnálom! Dobj sebzést!

(Mirell 4-et dob, ami a roham miatt duplán számít.)

KM: A dobótőr a várúr gyomrába fúródik, s bár a láncing mérsékli a sebzést, az így is 5 Fp.

(A KM a saját papírján jegyzi con Barde veszteségeit. Már csak 38 Fp-je maradt.)

KM: A hasába fúródó tőr megtöri con Barde rohamának lendületét. A férfi megtorpan, kirántja a sebből a fegyvert, és bosszússan a földre hajítja. Úgy tetszik, megfeletkezett Dortenről: Mirellre vicsorog, és sokat sejtetően meglóbálja a kardját.

MIRELL: Elfutok, szaladok vissza a társaimhoz...!

KM: Rendben. A várúr nem ered utánad, csak áll és ocsmányságokat üvölt feléd. A katonái rövidesen felzákóznak mellé. Ekkor telik le a 4 szegmens, amit Dorten a varázslásra fordított. Új harci kör kezdődik.

MIRELL: Odaérek a többiekhez?

KM: Igen.

MIRELL: Becsapom magam mögött a rácsos ajtót, és con Tibera mögé húzódom. Halkan csak annyit mondok: "Most ti jöttök, fegyverforgatók!".

KM: A várúr, négy katona és a börtönőr áll veletek szemben. Lassan megindulnak felétek.

CON TIBERA: Belépek a rácson belülre, s visszacsukom magam mögött. Így a támadók csak akkor férkőzhetnek Dortenhez és Mirellhez, ha engem már levágtak.

SIMONEL: Csatlakozom a lovaghoz!

KM: Rendben. Hátatokat a rácsnak vetitek, fegyverrel a kézben várjátok őket. Kimért léptekkel, következésképp lassan közelednek. Lejár a következő kör is - a Fémizzítás varázslat első befejezett köre. A várúr kezdi már sejteni, hogy valami nincs rendjén. Megrázza magát, mire a láncing néhol, ahol nincs alatta ruha, hozzáér a bőréhez. Megégeti. A férfi sebzett vadként felüvölt, s kezdi letépni magáról a láncinget fedő ujjast és mellényt.

(A KM 5 Sp-t dob a K6-on, ennyit sebez con Bardén a felforrósodott láncing. SFÉ ezúttal értelemszerűen nincs. Még 33 Fp.)

DORTEN: Kiáltok Simonelnek, hogy ne hagyják levetkőzni a fickót!

SIMONEL: Milyen messze lehetnek?

KM: Két-három lépés. Neked egyetlen hosszú, con Tiberának két rövidebb ugrás.

SIMONEL: Támadok; egyenesen a várúrra!

CON TIBERA: Én igyekszem magamra vonni a katonák figyelmét.

KM: A szűk térben ti még kényelmesen elfértek egymás mellett, ellenben mindkettőtökre legfeljebb két-két ellenfél támadhat egyszerre. A többiek ezek háta mögött várják, hogy sorra kerüljenek. Dobjatok kezdeményezést; a várúr mindenképpen utolsónak marad, hiszen az utolsó pillanatig a vetkőzéssel volt elfoglalva.

(Kezdeményezések, beleszámolva a dobást, a KÉ-t, a fegyvert: Simonel 38, con Tibera 19, katona1 19, katona2 15, katona3 22)

KM: Simonel, te kezded: dobj támadást!

(Simonel 73-mat dob, az összeg 137; con Barde VÉ-je 119)

KM: Mikor rátámadsz, con Barde felpillant, rögvest beszünteti a vetkőzést, és védekezni igyekszik a kardjával. A vágást sikerül eltérítenie, de nem eléggé, pengéd belemar a vállába. Dobj sebzést!

(Simonel 8-at dob a K10-en)

KM: A láncing mérsékli a sebzést, con Barde mégis elveszít 5 Fp-t. con Tibera és az egyik katona egyidejűleg vágnak egymás felé, dobjuk egyszerre a támadást!

(CON TIBERA: 94, összeadva 146; katona1: 37, ami összesen 75)

KM: Con Tibera csapása elsöprő erejű, messze túlüti a katona VÉ-jét. Az ő támadása ellenben fennakad a hárításon. Con Tibera, dobj sebzést!

(con Tibera 6-ot dob a 2K6-tal, ehhez +1 módosító járul a 17-es Erő miatt, viszont hármat levon a katona láncinge)

KM: A vágás átszakítja a katona láncingét és súlyosan megsebesíti az oldalán. 4 Ép-t és ezzel együtt 8 Fp-t veszít. Van azonban még egy katona, ő is rádtámad (a KM dob: 22), de te könnyedén véded a szúrást. Lássuk Simonel ellenfeleit! A rá jutó katona (dob: 95, összesítve 133) ügyes csellel

megkerüli a hárításra emelt pengét és döf. Szúrása pontatlan, de sebet ejt. (10-et dob a K10-zel), Vonj le 10 Fp-t!

(Simonel savanyú ábrázattal levon 10-et 37 Fp-jéből)

KM: Con Bardéra is sor kerül, ő a másik oldalról veti rád magát - felettébb dühös a seb miatt, amit ejtettél rajta. *(dob: 42, összesen 111)* Vágása kevés híján, de célt téveszt. A láncing a varázslat hatására már izzik rajta, egyre kínzóbb égési sebeket okozva. *(ezúttal 2K6 Sp-t dob: 7; levonja és a Simonel okozta sebből eredő 5 Fp-t is. con Bardenak 21 Fp-je maradt)* Ha Mirell és Dorten nem kíván semmit tenni, új kör kezdődik.

(A két kérdezett játékos nemet int a fejével)

KM: Új kör! Kezdeményező dobások!

(a kezdemények: Simonel 37, con Tibera 21, con Barde 22, katona1 17, katona2 16, katona3 21)

KM: Simonel bizonyult a leggyorsabbnak ebben a körben. Támadj!

SIMONEL: Továbbra is con Bardét támadom!

(Simonel 56-ot dob, összesen 120, amivel éppen hogy talál. Sebzése 8 a K10-zel. A KM ebből levonja con Barde láncingének SFÉ-jét; a várúr 5 Fp-t veszít.)

KM: Újból megsebzed con Bardét, ezúttal a combján. Rettentően haragos, már üvölt, akár a sakál. Dühödten feléd vág. *(támadást dob a várúrnak: 64, az eredmény 133.)* Megüt! *(a sebzés 9 a K10-en)* Pengéje felhasítja a karodat, érzed, amint kezeden végigcsorog saját véred. Vonj le 9 Fp-t.

(Simonelnek 18 Fp-je maradt.)

KM: A con Barde mellett küzdő katona látja, hogy ura bajba került, ezért igyekszik közé és közéd férkőzni. Ha sikeres támadást dob, akkor eredményesen. Lássuk! *(a dobás döbbenetes: 00! Az össz érték 138, nincs túlütés)* A katona con Barde elé ugrott és váratlan erővel feléd vág. Annyi időd marad, hogy valamennyire eltérítsd a fejed fölül a halálos csapást, a penge így is a kulcscsontodra zuhan. Egy pillanatra elsötéül előtted a világ, elveszítesz *(dob a K6-on és felezi a számot: 2)* 2 Ép-t és 4 valamint további *(K10-zel dobja a fegyver sebzését: 8)* 8 Fp-t! Vond le!

(Simonelnek már csak 10 Ép-je és 6 Fp-je maradt. Kockázatos lenne továbbra is résztvennie a harcban.)

KM: *(con Tiberának)* A katona, akit súlyosan megsebesítettél, erősen fájlalja az oldalát. Hátratántorodik, s látnivalóan elege volt a további küzdelemből. Helyére persze újabb fegyveres lép majd, de ebben a körben csak egy ellenfeled akad. Mivel azonban a menekülő katonál is jobb kezdeményezést dobtál, ha kívánod, még menekülés közben is vághatsz rajta.

CON TIBERA: Nem törődöm vele, a másikkal harcolok. *(28-as támadást dob, ami összesítve is csak 80; nincs találat!)*

KM: A katona hárít és visszaszúr; egyenest a nyakadat veszi célba. *(a támadó dobás 45, az össz érték 83)* Könnyedén félreütöd a pengét. Most látod csak, hogy Simonel súlyosan megsebesült, s alig áll már a lábán. Mit teszel?

CON TIBERA: A következő körben igyekszem áttörni con Barde felé, hogy "átvegyem" őt Simoneltől.

KM: Ehhez az kell, hogy egyik katona se hajtson végre ellened sikeres támadást, míg te legalább az egyiket megsebezd. Ebben az esetben átjuthatsz közöttük, félretaszítva őket az utadból. De ez már a következő kör, előbb fejezzük be ezt! Látjátok, hogy con Barde láncinge már sárgán izzik - viselete iszonyú kín lehet - a ruhák amiket alatta és fölötte visel, lángra kapnak.

(A KM kidobja a láncing okozta égési sebet, ebben a körben már 3K6. A dobás 10. A Simonel által okozott Sp-vel együtt ez 15 Fp veszteség; con Bardénak még 6 Fp-je van.)

KM: Dorten, te már tisztán látod, hogy történjék bármi, a következő körben a várúrral végez a varázslatod.

DORTEN: Nem fogom megsiratni!

KM: Mirell, Dorten, tesztek-e bármit ebben vagy a következő körben?

MIRELL: Mivel látom, hogy Simonel bajba került, magam is a rácshoz lépek, és azon keresztül igyekszem maradék dobótőreimmel fedezni. A katonát veszem célba, aki ellen harcol.

KM: Rendben. Következő kör, kérem a kezdeményezéseket!

(A kezdeményék: Mirell 40, Simonel 40, con Tibera 16, con Barde 29, katona2 20, katona3 20, katona4 20)

KM: Mirell és Simonel, egyszerre támadtok a katonára; dobjatok egyidejűleg!

(Mirell 12, összesen 55; Simonel 37, összesen 67. Egyik támadás sem talált!)

KM: A katona megtáltosodni látszik, mind a dobótőrt, mind Simonel kardjának pengéjét elkerüli. Visszatámad Simonelre *(a dobás 21; nincs meg!)*, de vágása ügyetlen, úgy tűnik minden erejét lekötötte a védekezés. Con Barde következik! Végre jut ideje vetkőzni, ám már alig áll a lábán. A kín, amit elviselni kényszerül, embertelen. Hátraugrik, s tépi, szaggatja magáról a felsőruházatot, hogy hozzáférjen magához a láncinghez. Mindhiába, hiszen az oly forró, hogy megfogni sem képes. Eldobja kardját, igyekszik valami gyolcsot csavarni a tenyerére, ám az idő telik, s ő érzi végzetét. Immár eleven fáklyaként lángol, miközben kétségbeesetten üvölt - nem valami szívet melengető látvány!

DORTEN: Nos, van ez így!

KM: Lássuk mire jut con Tibera! *(con Tiberához)* Ezúttal mindkét ellenfeled gyorsabbnak bizonyul nálad, ami nem csoda, hiszen a lovagi harcmodor nem a fürgeséget, hanem az ütőerőt részesíti előnyben. Egyidejűleg támadnak, ami külön megnehezíti a dolgod. (a KM kidobja mindkét támadást: 57, összesen 95; valamint 01, ami mindenképpen sikertelen) Mindkét vágás elkerül. Az egyik katona olyan ügyetlenül mozdul, hogy akkor is áttörhetsz közöttük, ha te sem dobsz sikeres támadó dobást. Mi több, az ügyetlen katonát egyszerűen félretaszíthatod az útból a válladdal. Megteszed?

CON TIBERA: Hogyne!

KM: Dobj erőpróbát!

(con Tibera 4-et dob a K10-zel, a próba sikeres)

KM: A taszítás olyan erős, hogy hátrapenderíti a katonát, aki el is veszíti egyensúlyát. Ha nem dob sikeres ügyességpróbát, hanyatt is zuhan. *(a KM ügyességpróbát dob: 8-at a K10-en, ami semmiképpen sincs meg.)* A fickó megbillen és hanyatt esik. Con Tibera, te még támadhatsz a másikra!

(con Tibera dobása 81, összegzett támadása pedig 133, túlütés!)

KM: Nos igen, a lovagi harcmodor! Dobj sebzést!

(10-et dob a 2K6-on, +1 az erőből; bár a láncing hármat felfog)

KM: Halálos vágásod átszakítja a láncinget, szétzúzza a bordákat - pengéd csak a szívben állapodik meg. A katona holtan rogy össze. Senki nem állja többé utadat con Barde felé - ámbár a várúrnak megvan a maga baja!

(Kidobja con Barde égési sebeit, ezúttal 4K6, azaz 18 Sp. Ebből 6 okoz Fp vesztést, a többi "átcsúszik" Ép-re. A várúr -3 Ép-re került.)

KM: Con Barde a kör végére összeroskad, s immár elcsendesedve, ám továbbra is nagy lánggal lobogva kiszenved. Véget ért a kör!

MIRELL: Egy körben kétszer lehet tőrt dobni, én még csak egyszer tettem!

KM: Valóban; köszönöm a figyelmeztetést! Mirell tehát a kör végén még egy támadást hajthat végre Simonel ellenfele ellen.

(Mirell dobása 99, ezzel támadása 162, túlütés)

KM: Óriási túlütés! Olyan sokkal túlütödted, hogy kapsz K6 plusz sebzést; ezt a fegyvered közönséges sebzéséhez még hozzáadhatod.

(A dobótőr K6-ot, ezúttal 3-mat sebez, a jutalom kockával Mirell 2-őt dob. Ez összesen 5 Ép, amiből hármat felfog a láncing. A katona tehát 2 Ép-t, s ezzel együtt 4 Fp-t veszít.)

KM: A tőr remegve áll a fickó vállában. Az hitetlen tekintettel bámulja, döbbenten hátrál el Simoneltől. Néhány pillanat múlva, mintha csak ekkor fogná fel, mi is történt valójában, sebzett vadként felüvölt. Most ér véget a kör!

MIRELL: A következő körben és is beugrom a rácsos ajtón belülre, hogy kivegyem részem a közelharcból.

KM: Rendben. Ezzel viszont elveszíted a jogot a kezdeményezésre, csak legutolsóként támadhatsz. Lássuk a helyzetet! Con Barde halott, a földön hever, s továbbra is lángol. Két katona súlyosan megsebesült, ők a folyosó túlsó vége felé húzódnak vissza. Con Tibera egyik ellenfele halott, a másik a földre került; a börtönőr az egytelen számbajöhető ellenfél. A ti oldalatokon egyedül Simonel állapota nyugtalanító: sok vért vesztett, sebei kötözésre szorulnak. Minden további harccal töltött kör az életébe kerülhet.

CON TIBERA: Felszólítom ellenfeleinket, hogy adják meg magukat!

KM: Látnivalólag mérlegelik a javaslatot - miközben a földre zuhant férfi lassan talpra kászálódik; Mirell pedig immár a rácson belülre került.

SIMONEL: *(nagyon dühös)* Vágjuk le őket!

CON TIBERA: Barbár dolog lenne! Ha leteszik fegyvereiket és megadják magukat, meghagyjuk az életüket.

KM: Ezt hallva a katonák szemlátomást döntésre jutottak. Szóvivőjük az imént feltápászkodott férfi. "Megadjuk magunkat!", kiáltja. Eközben Mirell, te felfigyelsz a börtönőr sunyi tekintetére. Azonnal átlátod, hogy a fickó rosszban sántikál. Igyekszik észrevétlenül a fal azon szakasza felé araszolni, ahol a mennyezetbe vágott lukból vékony kötél csüng. Úgy ítéled, valamiféle vészharang lehet, ami odafent kolompol, tán éppen az őrszobán.

MIRELL: Milyen messze jár tőle a fickó?

KM: Egy lépés választja már csak el a ponttól, ahonnan karját kinyújtva elérheti.

MIRELL: Beledobom a börtönőrbe az utolsó tőrömet!

(Mirell dob: 91, összesítve 154, túlütés!)

KM: Közel százzal túlütötted! Ismét megkapod a jutalom kockát, sőt, ezúttal tízoldalút!

(Mirell dob: 3-mat a K6-on a fegyver sebzésére, plusz 6-ot a K10 jutalomkockán. Összesen 9 Ép, holott a börtönőrnek csak 4 volt.)

KM: A börtönőr hang nélkül, holtan roskad össze - soha nem éri el már a vészharang kötelét!

MIRELL: Egy napon, patkányként pusztulnak el mindazok, akik patkányok módjára éltek!

KM: Ha valami, ez végképp meggyőzte a katonákat arról, hogy felesleges a további ellenállás. A földre ejtik fegyvereiket, s meghúnyászkodott tekintettel lesik parancsaitokat.

MIRELL: Elkiáltom magam, hogy megtudjuk, melyik cellába zárták a társunkat.

KM: A választ abból a cellából kapod, ahol az események kezdetekor a várúr tartózkodott. A hang erőtlenségéből kikövetkezteted, hogy társatok elgyötört lehet.

MIRELL: Odaugrom!

KM: Megpillantod őt: a falra feszítették fel erős kötelekkel. Testét sebek és zúzódások borítják, ő mégis bágyadtan mosolyog.

MIRELL: Elvágom a kötelékeit!

Nos, ennyi! Példajátéknak ennyi is megteszi, ám hogy kielégíttessék a feltámadt kíváncsiság, eláruljuk, hogy hőseink harc nélkül kijutottak a várból, s hetekkel később Gorvikból is.



Nem Játékos Karakterek

Ynev világát benépesítő emberek és humanoidok jelentős része nem kalandozó, s így a kalandozók részére megalkotott Kasztok rendszerébe sokan nem illenek bele. Ők a mindennapok fontos, de észrevétlen szereplői, a városok, falvak lakói. Tudásuk nem ér fel a kalandozókéval, s képességeik közül is sokkal kevesebb az átlagon felüli, mint amazoknak. Saját szakmájukban dolgoznak, s ez elég is nekik a megélhetéshez. A játékban azonban a karakterek nap mint nap találkoznak, beszélnek, üzleteket kötnek vagy éppen harcolnak velük. Az alább következők irányvonalat, útmutatást biztosítanak velük kapcsolatban, vázlatot a KM számára a világot benépesítő tömeg egy átlagos képességű alakjának megrajzolásához.

Az NJK Kasztok nem a játékosok számára készültek, ezért maguk az NJK-k is színtelenebbek a Játékos Kasztok képviselőinél. Kevésbé kidolgozottak, csak jellegzetes jellemvonásaik leírására van szükség, esetenként még ez is elhanyagolható. Legfontosabb képviselőik alább megnevezésre kerülnek, de a KM, ha a játék menete úgy kívánja, változtathatja, bővítheti a sort.

MEGSZÍVELENDŐ: Bár egy magasabb Tapasztalati Szintű harcos Képességeivel a földműves nemigen rendelkezhet, a játékosokat érhetik olykor meglepetések. Elvégre a nagy számok törvénye alapján a rengeteg átlagos képességű ember közül emelkednek ki az igazi tehetségek, s nem feltétlenül válnak belőlük kalandozók.

Következzék most a legtipikusabb NJK Kasztok tételes felsorolása, majd rövid ismertetése.

NJK KASZTOK

- Parasztok, földművesek
- Kézművesek, mesteremberek
- Tanítók, írnokok, bölcsek
- Vajákos asszonyok, gyógyítók
- Kereskedők, árusok
- Nemesek
- Katonák, városi őrök

Parasztok, földművesek

Ezek az emberek teszik ki a falvak lakosságának nagy részét. Életük egyet jelent a mindennapi munkával a földeken, legelőkön. Növényt termesztenek, állatot tenyésztenek, s keveset foglalkoznak a világ dolgaival. Egyszerű emberek, akik számára az írás és olvasás tudománya legtöbbször örök rejtély marad, s akik fegyvert is ritkán fognak, hacsak nem a vadállatok elriasztására. Képzettségeiket tekintve jártasak a földművelésben és állattenyésztésben. Sokan maguk állítják elő ruháikat, mindennapi tárgyaikat, eszközeiket is, bár ez egyre ritkább. Együtt élnek a természettel, sokan értenek az időjósláshoz és ismerik a folyók áradásainak idejét is. Környéküket, ami általában egyet jelent falujuk környékével, minden részletében ismerik, de azon kívülre kerülve elveszettnek érzik magukat. Nem ismerik - vagy csak kevesen ismerik közülük - a civilizáció nagy központjait.

Kézművesek, mesteremberek

Városokban és falvakban is sokan élnek közülük; ők készítik az élethez nélkülözhetetlen eszközöket a többi ember számára. Számos mesterség képviselőit tömöríti ez a csoport, s mind különbözőek. Ide soroljuk a fegyver- és patkolókovácsokat, az ácsokat, csizmadiákat, fazekasokat, kötélverőket, szabókat, építő mestereket, s a lista még korántsem teljes. Mind mesterei, de legalábbis alapos ismerői szakmájuknak, s életük jelentős részt áldoztak a tanulásra. Írni és olvasni többen tudnak közülük, és sok a vagyonos, több munkást foglalkoztató iparos. Műhelyeikben végzik munkájukat, s ritkán foglalkoznak mással. Tanulóéveik alatt sokat utaztak, ismerik a szülőhelyük közelében található városokat, fontosabb vagy nevezetesebb helyeket.

Tanítók, írnokok, bölcsek

Az írástudók zöme ebbe a Kasztba sorolható. Közösségek megbecsülésnek örvendő tagjai lehetnek, s műveltségük, különösen a bölcsek és tanítók esetében, átlag feletti. Jártasak a történelemben, a legendák világában, ismerhetik a művészeti alkotások valódi értékét. Teljesen idegen tőlük a fegyverek használata, idejük jelentős részét írásnak, gondolkodásnak, tanításnak szentelik. A ritkábban lakott vidékeken e Kaszt tagjainak képzettségekben kifejezett szaktudása ritkán haladja meg az Alapfokot - a valódi magiszterek a nagy kultúrközpontokban, birodalmak szívében lelhetők fel.

Vajákos asszonyok, gyógyítók

Ebbe a csoportba tartoznak a gyógyfüveket és hatásaikat ismerő, avagy a természetes gyógyítás titkait tudó emberek. Ezek nem csak nők lehetnek, sok köztük a férfi is. Az NJK boszorkányok és boszorkánymesterek természetesen nem tartoznak ebbe a Kasztba - ők a JK Kasztoknál leírtak alapján alkotandók meg. Az e csoportba tartozó személyek jártasak a Herbalizmusban, a Sebgyógyításban. Bizonyos szempontból ide sorolhatók az alkimisták is, de ők más szakterület mesterei, hisz

jobbára a szervetlen anyagot tanulmányozzák. Ők természetesen az Alkímia tudományában jeleskednek. A vajákosok herbalista tudása szinte minden esetben az Alapfok felett, de a Mesterfok alatt van. Alkimistákból kevés akad, s ezek túlnyomó része sem ismeri az Alkimia tudományának Mesterfokát.

Kereskedők, árusok

A világ árucikkeinek állandó mozgását biztosítják, Ynev gazdaságának hajtóerejét képviselik a kereskedők. Sokan közülük egy helyhez kötődnek, s kőépületben árulnak, mások karavánokkal, szekerekkel járják a városok közti utakat, s egész országokat ismerhetnek meg. Fontos szerep jut nekik a hírek terjesztésében is, a játékosok nem egyszer juthatnak fontos információkhoz általuk. Ők maguk nem a harc mesterei, de a gazdagabbak katonákkal, testőrökkel veszik körül magukat: rájuk támadni kockázat dolgában felérhet egy kisebb erőd ostromával.

Nemesek

A társadalom elitjét alkotják, s csak kevés olyan akad köztük, aki valamely JK Kasztba beleillene. Az időt saját birtokukon múlató urak ezek, akik nem foglalkoznak mással saját szórakozásukon s szórakoztatásukon kívül. Idővel menthetetlenül elpuhulnak, ellustulnak, s igazán semmihez sem értenek. Vadászatok alkalmával egy-két fegyver kezelését elsajátítják ugyan, de ritkán érnek fel képességeik a JK Kasztok harcosaiéval. Írni és olvasni megtanulhatnak, de sokan vagy meg sem próbálják, vagy egész életükben nem használják tudományukat. Földjeik adóiból élnek, katonáik és szolgáik védik őket a veszélyektől.



Katonák, városi őrök

Fontos csoportot képeznek a kalandozók szempontjából is - hiszen nem egyszer keverednek a szükségesnél harciasabb karakterek konfliktusba egyik vagy másik csoportjukkal. A városi őrök ritkán többek fegyveres közembereknél, képzésük csak az alapokra terjedt ki, s igazán akkor érzik fölényben magukat, ha fegyvertelen ellenfél ellen kell küzdeniük, vagy jelentős túlerőben vannak. Itt is akadnak kivételek, de legfeljebb a tisztek lehetnek olyan képzettségűek mint a harcos JK Kasztok tagjai.

A katonákkal más a helyzet, különösen ami a végvárak védőit illeti. A várkatonák sokkal jobb kiképzésben részesülnek, mint a nagy csaták embertömegeit jelentő gyalogosok. Erős várkatonasággal egy jól megépített vár akár több tízszeres túlerő esetén is védhető marad - harci tudás és tapasztalat dolgában a hivatásos katonák már-már vetekszenek a JK Kasztok alacsonyabb Tapasztalati Szintű harcosaival. A fizetett fegyverforgatók harci tapasztalata rangjukban mutatkozik meg, s az igazi veteránok akár hatodik-hetedik szintű harcosok is lehetnek. A seregek vezetői sokszor lovagok, akiknek katonai képzettsége nem csak nagyobb harci tudást, de magasabb szintű stratégiai érzéket is jelent. Ők a JK Kasztoknak megfelelő lovagok vagy paplovagok, s Szintjük alkalmanként nagyon magas lehet, esetenként a 10-15.-et is meghaladja.

Az ember, elf és törpe tisztek legtöbbször tudnak írni és olvasni, ismerik a különféle harci formációkat és technikákat, s az általuk vezényelt embereket hatékonyan irányítják. Legalábbis egy ideálisan szervezett seregben. A valóság néha csúnyán rácáfol erre, hiszen előfordul, hogy a magas rangú tisztek alkalmatlanok feladatukra, s az igazi veteránok továbbra is az első sorban harcolnak.

A harci értékeket összefoglaló táblázat az egyszerűség kedvéért az ideális hadsereget vette alapul, így a KM - a körülményeknek megfelelően - tetszése szerint változtathatja az alábbiakat.

A magas rangú katonákat a KM harcosként is kezelheti, s Szinteket adhat nekik. A fegyverek és vértek minősége, használhatósága országától függő, a kézművesek szerszámait pedig a mesterségük határozza meg. Mesterség alapján a KM módosíthatja a táblázatban szereplő értékeket, így a kovács kalapáccsal lehet jobb harcos, mint a táblázatban szereplő érték mutatja, s a cirkuszi mutatványos VÉ-je is lehet sokkal magasabb a fent közöltnél. A kivételes tehetségekről se feledkezzünk meg! A város hírhedett kocsmai verekedője például kihívást jelenthet egy harcosnak is, hiszen sokat küzdött, s még kellett izzadnia az "elismerésért". Ám hiába rendelkezik egy-egy ritka NJK jó harci értékekkel, ha nem katona vagy nemes az illető, a legtöbb esetben sújtja a képzetlen fegyverhasználatra vonatkozó negatív módosító. A táblázatban felsorolt fegyverek közül egynek a használatát ismerheti egy nem erre specializált NJK is, ha a körülmények ezt logikussá teszik. Egy olyan falu parasztjai például, melyet sűrűn támadnak meg fosztogató bandák, valószínűleg rákényszerülnek, hogy megtanulják fegyverként forgatni erre legalkalmasabb szerszámaikat.

BÁTORSÁG

A **Bátorság** Képesség kizárólag a NJK-k sajátja. Értéke 1 és 20 között változik, és kifejezi az illető általános harci kedvét. Minél nagyobb ez az érték, az NJK annál bátrabb, harciasabb. A Játékos Karakterek cselekedeteit a játékosok irányítják, ők határozhatják meg, hogy karakterük megfutamodik-e, vagy tovább harcol.

A Bátorság a többi Képességgel ellentétben egy egyénnél is igen széles határok közt ingadozhat az időben, azonban van egy alapértéke, ami nem változik, és ami jellemző arra a személyre. Valakinek a bátorsága csökken, ha olyan ellenféllel vagy problémával találja szembe magát, amely jócskán meghaladja erejét.

Az átlagos Bátorságértékekről az alábbi táblázat tudósít:

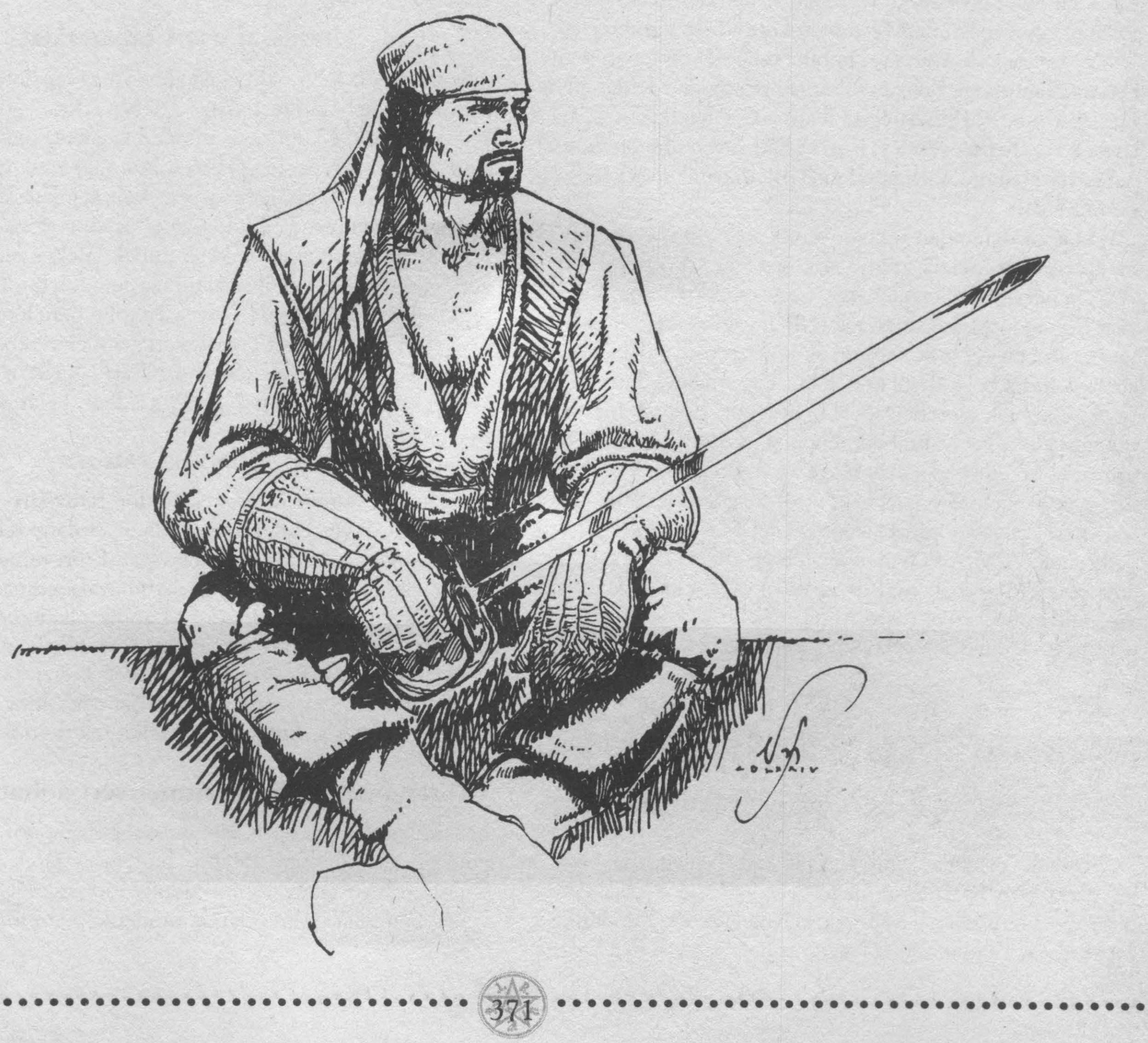
NJK	Bátorság
Közember	4
Katona	8
Veterán	12
Elit harcos	16
Fanatikus	20

A Bátorságot befolyásoló értékek a következők:

Körülmény	Bátorság módosító
Minden találat, ami Fp sebet ejt	-1
Minden találat, ami Ép sebet ejt	-8
Az NJK gyűlölettel harcol	+2
Az NJK nyilvánvalóan fölényben van	+3
Az NJK nyilvánvalóan hátrányban van	-4
Ellenfél ismeretlen mágiát használ	-5
Az NJK otthonát, családját stb. védi	+3
Az NJK csak pénzért harcol (zsoldos)	-2
Az NJK csapata erőfölényben van	+2
Az NJK csapata túlerő ellen küzd	-3

Ha az NJK az Asztrálmágia Bátorság/félelem mozaikjának hatása alatt áll, Bátorsága a varázslat időtartamára minden egyéb körülménytől függetlenül 20 illetve 0 lesz.

Ha az NJK Bátorsága 0-ra csökken, az NJK megfélemlítettnek tekintendő. Ekkor - ha lehetősége van rá -, elmenekül. Ha sarokba szorul, megadja magát, csak hogy az életét mentse. Ha támadója nem fogadja el a megadást, természetesen az NJK is tovább küzd, de érvényesül rá a Harc Félelem Alatt szabálya. (lásd Harcrendszer)



Tapasztalati Pontok

Harcban részt venni, megsebesülni, diadalmaskodni minden karakternek tapasztalatot jelent. Elsősorban azonban a Harcos főkasztba tartozók számára az. Épp ezért csak nekik adj a szörnyek legyőzéséért maximális Tp-t, a többieknek csak ennek 50-60-70 százalékát!

A harcban aratott győzelem nem mindig hoz több tapasztalatot, mint a vereség. Mondjuk azt, hogy a legtöbb tapasztalatot az igazán vesződséges, nehéz, hosszúra nyúló küzdelem során lehet szerezni. Olyankor, ha az ellenfél a karakter számára addig ismeretlen fegyvereket, képességeket alkalmaz. (A mondás is így szól: az első sárkányt legyőzni sokkal nehezebb, mint a másodikat!) Maga a győzelem azonban önbizalmat ad, amit szintén a Tapasztalati Szintbe kell beszámítani.

Az első életre-halálra folytatott küzdelemért győzelem esetén az adható Tp 200, vereség esetén - ha a Karakter túléli az összecsapást - 150 százalékát szokás adni.

A harcban szerzett sebesülés is tapasztalatot jelent, hiszen vagy a karakter valamely hibájára derül fény általa, vagy az ellenfél újabb cselére, technikájára. Ezért a legtöbb KM minden egyes harcban elveszített 10 Fp-ért és minden három Ép-ért további egy Tapasztalati Pontot szokott adni a karakternek.

A M.A.G.U.S. szabályai minden ellenfél esetében segítenek meghatározni, hogy az ellene folytatott küzdelem menynyi Tp-t jelent. Ennyit csak akkor adj a karakternek, ha a fentiek figyelembevételével úgy véled, megérdemli (hosszú, nehéz harcban győzött; az ellenfél sok új trükkel és képességgel állt elő)!

Ha a küzdelemben többen vettek részt, akkor az ezért járó Tp-t cselekedeteik arányában oszd szét közöttük!

A lehetséges ellenfelek két nagy csoportba sorolhatóak: vagy a Nem Játékos Karakterek (NJK), vagy a szörnyetegek közé. Az utóbbiakat a Bestiárium című fejezetben találod; az ott közölt leírásokból kiderül az is, hány Tapasztalati Pontot érnek.

Az előbbiek esetében jóval nehezebb a dolgod, hiszen ők humanoidok, leggyakrabban éppúgy kaszttal és Tapasztalati Szinttel bíró emberek, akár maga a karakter. Akadnak közöttük gyengébbek és erősebbek, attól függően, mennyi és milyen hatékony különleges képességgel és Képzettséggel rendelkeznek. A M.A.G.U.S. alábbi Tapasztalati Pont táblázata átlagos erejű (értsd: nem testi erő!) NJK-kkal számol. Ha megítélésed szerint az illető ennél erősebb, akkor adj érte arányosan több Tp-t, ha gyengébb, akkor kevesebbet!

TSZ	Tp	TSZ	Tp
1.	2	4.	16
2.	4	5.	32
3.	8	6.	64

Ezek az értékek változhatnak attól függően, hogy a legyőzött NJK használt-e mágiát, avagy Pszit. Ennek vonzatait teljes mértékben a KM-nek kell megítélnie. Mindenképp sokat nyom a latban, ha a legyőzött mágia- vagy Pszi használó a karakterek számára eddig ismeretlen támadási módokat alkalmazott.

Találékonysággal szerzett tapasztalat

Ha egy karakter ellenfele legyőzésekor, problémájának megoldásában vagy a kalandban kitűzött feladat teljesítésekor új ötlettel áll elő, Tp-vel jutalmazható. Minél jobb az ötlet, minél nagyobb ezáltal a siker valószínűsége, annál magasabb a Tp érték. Ez persze csak az első néhány alkalommal érvényes - ha valaki a huszadik orkot mészárolja le ugyanazzal a trükkel, az már nem nevezhető találékonyságnak.

Találékonyságért Tp-t adható, ha:

- ha a karakter egy Képzettségét használja egy probléma leküzdésére
- ha egy varázshasználó megfelelő varázslatot alkalmaz az megfelelő időben
- ha egy varázsló új, szellemes varázslatot rak össze mozaikokból
- ha a karakter végrehajtható stratégiát eszel ki

Utazással nyert tapasztalat

A kalandozók soha nem állapodnak meg egyhelyütt: tovább űzi őket nyughatatlan lelkük. Többet szinte senki nem tud Ynevről, mint a kontinens minden zugában megforduló kalandozók. Ez a rengeteg utazás sok új tapasztalattal gazdagíthatja a karaktert. Számára idegen civilizációkat, kultúrákat ismerhet meg, s meg kell tanulnia elfogadni azokat, vagy legalábbis együtt élni másságukkal. Ennek léleknevelő értékéhez kétség sem férhet - pedig a karakter nem folytatott küzdelmet senki ellen. Az utazásért adható Tp soha nem lehet meghatározó érték a következő Tapasztalati Szint elérésében, de jelentőssége semmiképp sem elhanyagolható. A KM rövidebb utakért 1, hosszabb utakért 2-25 Tp-t adhat, belátása szerint.

Az újdonság varázsa

Rengeteget számít, hogy a karakter hányadik alkalommal hajtott végre egy cselekedetet. Ha az élmény teljesen újszerű, az adott Tp-k száma is magas lesz. Ezért minden esetben, mikor a karakter teljesen új tapasztalattal szembesül, a kapott Tp értéke néggyel szorzandó. Második alkalommal a szorzó már csak 3, a 3.-5. alkalomal kettő, majd a szorzó érvényét veszti. Ezen elvet követve, ha a KM úgy érzi, hogy a karakter már kevés új tapasztalatot nyerhet egy szinte rutinná vált cselekvéssorral, az eredeti Tp értéket felezheti is.

Jó szerepjátékosi teljesítményért adható pontok

Ez sokak szerint az egyik legfontosabb szempont - nem a kalandozó valódi tapasztalatai, hanem a játék élvezete és élvezhetősége miatt. A jól kidolgozott személyiség, egyedi stílus, hangulatteremtő játék mindenképpen jutalmat érdemel.

BETEGSÉGEK ÉS GYÓGYÍTÁSUK

A betegségek állandó veszélyt jelentenek Ynev lakóira; esetenként városrészek vagy egész városok válhatnak járványok áldozatává. A pusztító fertőzések leginkább a sűrűn lakott területeket, a városokban élőket sújtják. Itt több ember kerül egymással kapcsolatba, s a legtöbb helyen a felhalmozódott hulladék elszállítása sem megoldott. A szemét pedig remek táptalaj a betegségeket okozó vírusoknak, baktériumoknak és különféle gombáknak. Tenyésznek benne járványt hordozó patkányok és egyéb apró állatok is. Fertőzést hordozhatnak még a különböző vérszívók, ha fertőzött lényből szívnak vért, s a kórokozókat továbbadják. Ynev népeinek zöme találkozott már járványokkal, s jól tudja, a legfontosabb a további terjedés meggátolása. Számtalan városlakó indul ilyenkor hosszú útra a kevésbé sűrűn lakott falvak, erdőségek felé. A járványok áldozatait, személyes tárgyait - egyes helyeken még a házukat is - elégetik, így szándékozván megfékezni a kór elharapódzását.

Betegségek alatt azonban nem csak a tömegeket tizedelő járványokat értjük, hiszen a kalandozók életét is veszélyeztetheti különféle harapással, karmolással okozott fertőzések, s léteznek mágiaalapú kórságok is, melyek ráadásul természetes úton gyógyíthatatlanok.

A BETEGSÉGEK CSOPORTOSÍTÁSA

A betegségeket csoportosíthatjuk fertőző erejük, hatásuk, eredetük, lappangási idejük és súlyosságuk szerint. A csoportokból válogatva majd' minden betegség összeállítható és jellemezhető. Nem is tagadjuk, az alábbiakban ismertetett csoportosítással az volt a célunk, hogy lehetőséget adjunk a KM-nek különféle, akár a legagyafúrtabb betegségek megalkotására. A csoportokban természetesen átfedéseket mutatkozhatnak, de a KM így is sok betegségek állíthat elő segítségükkel - kicsit a mozaikmágiára emlékeztetően. Mindenképpen ügyeljen azonban a játék egyensúlyára, mert egyes kombinációk szinte esély nélküli halált okoznak, Játékos és Nem Játékos Karaktereknek egyaránt!

A BETEGSÉGEK SZINTJE

Azt, hogy egy betegség hogyan viszonyul az emberi vagy egyéb humanoid szervezet ellenállóképességéhez, a betegség Szintjével jellemezzük. Minél magasabb egy betegség Szintje, annál fertőzőbb. Az 1. Szintűek inkább csak gyermekekre és aggokra veszélyesek, míg a 10. Szintűek a legerősebb szervezetet is legyűrik. A fentieket a M.A.G.U.S.-ban a következő szabály hivatott leképezni: Minden betegség ellen Egészségpróbát kell dobni, melynek sikere annál valószínűtlenebb, minél magasabb a betegség Szintje.

Ha a próba sikeres, a karakter ellenállt a fertőzésnek, s nem kapta el a betegséget. Ha azonban sikertelen, akkor megfertőződött, s a szervetébe beférkőzött betegség súlyossága attól függ, mennyivel vétette el a fertőzés elleni Egészségpróbát.

Az Egészségpróbát módosító értékekről a következő táblázat tudósít:

Szint	módosító	Szint	módosító
1	+3	6	-2
2	+2	7	-3
3	+1	8	-4
4	0	9	-5
5	-1	10	-6

A BETEGSÉGEK HATÁSA

A betegségeket csoportosíthatjuk hatásuk szerint is. Ez megmutatja, hogy az adott kór mire - mely szervre, testrészre - hat.

Egész szervezetet károsító betegségek: Többnyire általános gyengeséget okoznak, s csökkenthetnek egyes Képességeket - Erő, Gyorsaság, Ügyesség. Hatásuk, a súlyosságtól függően, a fáradékonyságtól egészen a halálig terjedhet.

Keringési rendszert károsító betegségek: Ide tartoznak a vérkeringési zavarok. Együtt járhatnak az egész szervezetet érintő betegségekkel, de lehetnek azoktól függetlenek is. Az első esetre példa a hibás vértestek képződése, minek hatására a szervezet teljesítőképessége lecsökken, s a karakter fáradékonyabbá, gyengébbé válik. A rossz oxigénellátás következményeként esetenként még az idegrendszer is károsodhat. A legvégső állapot akár a halál is lehet, amit ilyen esetben mindig kóma előz meg. A második esetre a vérzékenységet említhetnénk példaképpen (lásd a hasonló nevű boszorkánymesteri varázslatot vagy a kidolgozott Betegségeket!).

Emésztőrendszeri megbetegedések: Az efféle betegségek az áldozat emésztésében okoznak zavart, ami különösen táplálkozás után jelentkezik. Legtöbbször kínzó fájdalommal, gyomorrontással járnak, amin sokszor csak a helyes étrend segít. A mostoha körülmények között - mely a kalandozó életmód sajátja - bizony komoly gond lehet a megfelelő élelem beszerézése; miközben a megalázó fájdalom a legkínosabb helyzetekbe kergetheti a betegségben szenvedőt. Gyakran egy egyszerű ételmérgezés is hasonló következményekkel járhat - megjegyzendő az ételmérgezés egyszerre betegség és mérgezés, mindkét csoportba besorolhatjuk.

Idegrendszeri megbetegedések: Az idegrendszerre ható betegségek legtöbbször bénulást vagy érzetkiesést okoznak.

Előfordulhat például, hogy az áldozat elveszti jobb kezének tapintását, mely esetben - lehunyt szemmel - képtelen különbséget tenni a markába helyezett golyó és kocka között. Mint ahogy az is előfordulhat hogy egyik karjának hőérzékelése esik ki, s így nem tudja eldönteni, melyik a hideg és melyik a forró víz. A fenti módon károsítható érzékek a tapintás, a hőérzés, a fájdalomérzet és a vibráció-érzés lehetnek. Ha a mozgatásért felelős idegszakaszok sérülnek, a test érintett izmai lebénulnak, azaz használhatatlanná válnak. Fontos tehát leszögezni, hogy az idegrendszerre ható betegségek közé nem a lelki nyavalyákat (depresszió), hanem az idegek károsodásával kapcsolatosakat soroljuk.

Érzékszervi zavarokat okozó betegségek: Az érzékszervek működését károsító betegségek részleges vagy teljes érzékkiesést okoznak. Ide tartozik a süketség, a vakság, a szaglás vagy az egyensúlyérzék elvesztése. Az érzékszervek részleges károsodása nagyothallást, színvakságot, homályos látást jelent. De térjünk ki részletesebben az egyensúlyvesztésre! Ez esetben negatív módosító sújt minden olyan mozdulatot és harci manővert, melynek sikeres végrehajtása kockadobást igényel. A károsodás mértékének, azaz a betegség súlyosságának függvényében a módosítás -5-től -90-ig terjedhet. Egyensúlyzavarok esetén olyan mozdulatok végrehajtásakor is szükségessé válhat a kockadobás, melyek egészségesen nem jelentenek nehézséget - mint például a lépcsőn haladás. Ilyenkor az előbbi módosító egyötöde a mérték, ezt kell levonni a karakter *Egyensúlyérzék képzettségéből*; ha a beteg ezzel a módosítóval elvéti a képzettségpróbáját, elvéti a mozdulatot.

Izomrendszeri megbetegedések: Az efféle elváltozások ritkák, hatásuk többféle lehet. Ha csak egyetlen izomra hatnak, az működőképes marad, bár ereje elvész. Csak amolyan tessék-lássék mozgatásra lesz képes, komoly erőkifejtésre nem. Ha a hatás a szervezet összes izmára kiterjed, (a szívre nem), az egész szervezetet érintő betegségek leírásának megfelelően kell eljárni.

Szívre és tüdőre ható betegségek: Ha ebbe a csoportba tartozik a betegség, komoly problémákkal kell szembenéznie az áldozatnak. Ezen szervek kifogástalan működése elengedhetetlen a szervezet életben tartásához; ha károsodnak, annak könnyen halál lehet a vége. Az efféle betegség általános legyengüléshez, fájdalmakhoz vezet, minek hatására folyamatos Sp-vesztés a Képességek értékének csökkenése következhet be.

Bőrbetegségek: Az efféle nyavalyák szerfelett változatosan fordulnak elő a kétes higiéniáról ismert városlakók között. Legegyszerűbb formája a bőrpír, de a mind súlyosabb állapotokban megjelenhetnek a kiütések, sebhelyek, gennyesedések, kelések, üszkös sebek is. A testen való elhelyezkédésüktől függően csökkenthetik az áldozat Ép-jét és Fp-jét, s nem egyszer Szépségét is. Kínzó fájdalommal járnak, rendkívül visszataszító látványt nyújthatnak, de ritkán jelentenek életveszélyt.

Immunrendszeri betegségek: Az egyszerűség kedvéért ide soroljuk a máj méregtelenítő funkciójának károsodását is. Így az ebbe a csoportba tartozó betegségek a többi fertőzéssel és a mérgekkel szembeni ellenállást, vagyis az áldozat Egészségét csökkentik jelentős mértékben. Ha az efféle betegség súlyos, akár egy könnyű nátha, vagy nagyobb mennyiségű alkohol fogyasztása is halálos lehet. Az ilyesmivel fertőzött karaktert minden lehetséges betegség megtámadja, s ha Egészségpróbája sikertelen, az máris egy kategóriával súlyosabb állapotot jelent. Ha a Méregellenállás károsodott, a mérgek automatikusan legsúlyosabb hatásukat fejtik ki, s az Egészségpróba sikerének esélye is csökken.

Pszichológiai elváltozások: Ez a csoport magába foglalja a szellemi és lelki betegségeket, a teljes intelligenciavesztéstől az üldözési mániáig. Két fő csoportról beszélhetünk. Az első a szellemi Képességek elvesztését jelenti, mely esetben az Intelligencia értéke csökken. Intelligenciacsökkenés esetén az áldozat agysejtjei pusztulnak, miáltal gondolkodása eltompul. Értékvesztésével részleges vagy teljes emlékezetkiesés járhat, ami a nyelvismeret és más képzettségek visszafejlődését, netán teljes elfelejtését okozhatja. A másik csoportba a lélek betegségei tartoznak. Ezt nem lehet pontokkal és számokkal körülírni (bár minden esetben az Asztrál csökkenését vonják maguk után), ez esetben a karakter szerepjátékára van szükség. Ide tartoznak a különböző félelmek, mániák, téveszmék, képzelgések. Jó példa ezekre a bezártságtól való félelem, az üldözési mánia, a tudathasadás vagy az embergyűlölet. Bár fontos tudni, ezen lelki elváltozásokat az esetek túlnyomó többségében nem fertőzések okozzák - sokkal inkább valamely súlyos lelki behatás, stressz eredményei, gyakran veleszületett betegségek.

A BETEGSÉGEK EREDETE

Szót kell ejtenünk a betegségek eredetéről is. Itt is csoportokat állíthatunk fel, a betegség terjedésének módja szerint. A kórokozók, bár sokkal fontosabbak a valós életben, elhanyagolhatóak a szerepjátékban, hiszen a karakterek többnyire nem vírusokkal és baktériumokkal, hanem orkokkal és más, nagyon is kézzelfogható problémákkal küzdenek.

Cseppfertőzéssel terjedő kórok: Azok a betegségek tartoznak ide, melyeknek okozói elfogyasztott vagy testre került folyadékkal jutnak a szervezetbe. Közrejátszhat egy használt tányér a fogadóban, vagy a falu kútjának fertőzött vize is.

Harapással terjedő betegségek: Ezen betegségek kórokozóinak a vérbe kell kerülniük, hogy szaporodhassanak, s fertőzést okozzanak. Az efféle nyavajákat legtöbbször patkányok, vadállatok vagy vérszívók terjesztik.

Levegő által terjedő nyavalyák: Rendkívül veszélyes és legtöbbször magas Szintű betegségek. Kórokozóik a levegőben is életben maradnak; a betegség már azzal is elkapható, ha fertőzött ember fölé hajolunk.

Táplálékban rejtőző betegségek: Rögtön két csoportra oszthatóak. Az egyikbe az ételben lévő olyan kórokozókat soroljuk, melyek a bélrendszerből tovább haladva az eddigiekhez hasonló betegségeket okoznak. A másikba pedig azokat, melyek magát az emésztő rendszert károsítják. Ez utóbbi esetet ételmérgezésként is kezelhetjük.

Öröklődött betegségek: Ide rengeteg betegség tartozhat, mint például a Vérzékenység vagy a Színvakság is. Ezeket a karakterek nem szedhetik össze játék közben, ha csak életük kezdetétől fogva nem lakoznak bennük. Mivel nagy valószínűséggel süket emberből nem lesz sikeres kalandozó, az öröklött betegségekben szenvedők egyáltalán nem lesznek kalandozók. Ez annyit jelent, hogy a Játékos Karakterek csak a játékos kifejezett kérésére rendelkeznek ilyen vagy hasonló testi fogyatékossággal.

Környezeti hatásra kialakult betegségek: Ehhez a csoporthoz soroljuk a stressz által kiváltott lelki elváltozásokat, de ide tartozik az alkohol hatására bekövetkező Ügyesség és Gyorsaság vesztés vagy egyéb hasonló zavar is.

Mágia hatására kialakult betegségek: A boszorkánymesteri mágia egyes varázslatai és bizonyos különleges lények támadásai okozhatnak így betegségeket.

A BETEGSÉG SÚLYOSSÁGA

A következő fontos lépés a betegség súlyosságának meghatározása. A KM minden betegség leírásakor az alábbi táblázat alapján megállapít egy minimális és maximális súlyosságot. Ez annyit tesz, hogy az adott betegség soha nem lehet a minimálisnál enyhébb és a maximálisnál súlyosabb lefolyású. Hogy a

vétés mértéke	Hatás	módosító	Képesség csökkenés	Fp-vesztés
1	Enyhe lefolyású	5-15	1-3	1k3/nap
2	Kevéssé súlyos	15-30	2-5	1k6/nap
3	Súlyos	30-45	4-7	1k10/nap
4	Nagyon súlyos	40-55	6-9	2k10/nap
5	Kritikus	50-65	8-10	1k3/óra
6	Válságos	60-75	9-11	1k6/óra
7	Halállal fenyegető	70-85	10-13	1k10/óra
8	Halálos	80-90	12-14	2k10/óra
9-	Biztosan halálos	90	15	1k3/perc

két határérték között valójában milyen súlyos is lesz, az áldozatától függ - pontosabban attól, hogy az illető mennyivel vétette el a fertőzés elleni Egészségpróbát. A vétés mértéke alapján, az alábbi táblázat segítségével könnyen meghatározhatjuk a betegség súlyosságát.

A módosító megadja, hogy a betegség miatt mekkora negatív módosító sújtja az érintett cselekedeteket és képzettségeket; a Képességcsökkenés az érintett Képességek esését tükrözi; az Fp módosító elárulja, mennyivel csökkennek a beteg Fp-i a fertőzés miatt.

A felsorolt tényezőkből persze több is hathat egyszerre, hiszen a beteg egyrészt Fp-ket veszíthet a fájdalomtól, másrészt Képességei is csökkenhetnek a betegség természete miatt.

A legtöbb betegségnek van maximum és minimum súlyossága, amit a KM-nek kell meghatároznia. Ha valaki kevesebbel véti el a fertőzés elleni Egészség-próbáját, mint amennyi a betegség minimális súlyossága, akkor a minimális súlyosság érvényesül. Ugyanez igaz a maximális súlyosságra is: hiába véti el az áldozat többel a próbát, a betegség legfeljebb a maximális súlyoságnak megfelelő mértékben alakul ki.

A LAPPANGÁSI IDŐ

Minden betegség esetében fontos meghatározni a lappangási időt. Ez megmutatja, hogy mennyi idő telik el a fertőzés pillanatától a betegség első tüneteinek észleléséig. Lappangási idő szerint besorolva a következő kategóriák léteznek:

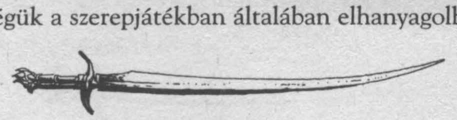
Azonnali hatásúak: Ezek nagyon ritka betegségek, s legtöbbször mágia használata okozza őket. A boszorkánymesteri varázslatok vagy szörnyek támadásai lehetnek ilyenek. Esetükben a betegség a fertőzés pillanatát követően azonnal hat a szervezetre.

Gyors lefolyásúak: Ezek a legrövidebb lappangási idővel járó kórok: a fertőzéstől számított 8+k10 órán belül látható vagy egyéb módon észlelhető tüneteket okoznak.

Lassú lefolyásúak: A fertőzés után akár napok is eltelhetnek tünetek nélkül, s csak utána kezd a betegség kifejlődni a szervezetben. Ebben az esetben a lappangási idő 5+k6 nap.

Nagyon lassú lefolyásúak: Ezek ritka betegségek; a fertőzés okát általában már el is felejti a karakter, mire a tünetek kiütköznek. A lappangási idő 4+k10 hét.

Hosszan lappangók: Ebbe a kategóriába csak azok a betegségek tartoznak, melyeknek oka örökletes. A tünetek megjelenésének pillanatáig évek telhetnek el, s a hatás kiteljesedése csak eztán következik be. A lappangási idő 4k10+10 év, ami annyit tesz, hogy egyesek meg sem érik a hatás kifejlődését. Ezek közé a betegségek közé az allergiák, a daganatos elváltozások, a keringési zavarok tartozhatnak - jelentőségük a szerepjátékban általában elhanyagolható.



JAVULÁS ÉS ROMLÁS

Fontos még azt meghatározni, miként javulhat, illetve romolhat a beteg állapota, miután megkapott egy betegséget. Célszerű minden betegségnél leírni azt az időtartamot, melynek leteltével a beteg újból dobhat Egészségpróbát, továbbra is a betegség Szintjének megfelelő módosítóval. (Persze ne feledjük, hogy a helyesen alkalmazott gyógymód pluszokat adhat!) Ha az új próba sikeres, a beteg állapota egy súlyossági kategóriát javul; ha sikertelen, egyet romlik. A realitásra megrögzötten törekvő KM-ek olykor nem is egy, hanem két olyan *időtartamot* határoznak meg, mondván: a javulás és a romlás sebessége gyakran különböző. Ha tehát a beteg állapota javulóban van, a javulásnak meg-

felelő időtartam elteltével dobatják az új Egészségpróbát; ha pedig romlik, a romláshoz tartozó időtartamot használják. Általában az állapot sokkal gyorsabban romlik, mint javul.

Ha tehát egy betegség gyógyulási ideje 1 nap, romlási ideje pedig 6 óra, a betegség lefolyása a következőképp vezetendő le:

A hatás kezdete után 6 órával az áldozat Egészségpróbát dob. Ha ez sikeres, állapota egy kategóriát javul, s új dobásra csak 1 nap múlva lesz szükség. Ha viszont sikertelen, az állapot egy kategóriát romlik, s az új próbát már 6 óra elteltével kell dobni. Ez így megy vagy a gyógyulásig, vagy a betegség kiteljesedéséig. Felépülésekor az áldozatnak minden egyes súlyossági fokon végig kell haladnia, egészen a teljes gyógyulásig. Javuláskor tehát a betegség minimális súlyossága nem jelent határértéket. Nem így romlás esetén: az áldozat állapota soha nem romolhat tovább a betegség maximális súlyosságánál.

Gyógyszerek és mágikus gyógymódok segítségével, pihenéssel és hozzáértő ellátással a gyógyulás felgyorsítható, de akár azonnali is lehet. Ez is módosíthatja a megismételt Egészségpróbák eredményét. Hogy miként, az betegségenként és gyógymódonként más és más - természetesen itt is a KM szava a döntő. Ő alkotta meg a betegséget, ő határozza meg a gyógyulás feltételeit is!

PÉLDABETEGSÉGEK

Most álljon itt néhány kidolgozott, Yneven létező betegség, a fentiek alapján lebontva.

Burjánhalál

Szint: 7
Egész szervezetre ható
Azonnali
Mágikus eredetű
Minimális hatás: nagyon súlyos
Maximális hatás: halálos

Egészségpróbát az állapot változásához 12 óránként kell dobni romlás, és 3 naponként gyógyulás esetén

A rendkívül ritka, mágikus eredetű betegséget, az Elátkozott Vidék egyes területeinek gonosz kipárolgásai okozzák. Olyan természetes-természetellenes csapdák ezek, melyeket minden állat és egyéb környékbeli lény ösztönösen elkerül. Igazi veszedelem tehát csak a külhoniakat fenyegeti, mire ők megérzik a veszélyt, a betegség már befészkelte magát a szervezetükbe. A fertőződéshez a párát be kell lélegezni, ami után már dobható is a fertőzés elleni Egészség-próba. Ez megmutatja, megfertőzte-e a betegség a párolgás közelébe került élőlényt, vagy sem. Ha igen, az áldozat egész testén és testében kisebb-nagyobb daganatok, ömlenyek keletkeznek, melyek teljesen véletlen szerűen egyszer felszívódnak, máskor felhasadnak. A szervezet sejtjei elszabadulnak, vaddá, elfajzottá válnak. A hatás meglehetősen riasztó: az áldozat állapotának megfelelő mennyiségű Sp-t veszít, s egyes Képességei, Ereje, Ügyessége, Gyorsasága, Egészsége és Szépsége is a táblázatnak megfelelően csökken. A betegség elleni egyetlen hatásos, ismert ellenszer a mágia: a papok gyógyító varázslatai.

Vérsápadás

Szint: 4
Keringésre ható
Gyors lefolyású
Cseppfertőzéssel terjed
Minimális hatás: súlyos
Maximális hatás: válságos

Egészségpróbát az állapot javulásakor 16 óránként, romlásakor 16 óránként kell dobni

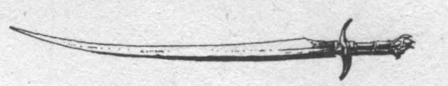
Ez a csúf járvány Dél-Ynev egyes városaiban szedte áldozatait két-háromszáz évvel ezelőtt. A betegség gyorsan megfertőzött egész városrészeket is, s sokszor akár halállal is végződhetett, a megfelelő ellátás hiánya miatt. Fertőzéskor a vér oxigént szállító vértestjei károsodnak, a vér színe megváltozik, a bőr színe súlyos esetben sárgás árnyalatot is felvehet. A betegek fáradékonnyá, álmataggá válnak, s állapotuknak megfelelő módosítókat kapnak minden harci százalékra. Erő, Gyorsaság és Ügyesség pontjaik is csökkennek, s ha ezek nullára esnek, az illető meghal. A gyógyulást elősegíti a Kékharmatfűből főzött tea, ami az Egészség próbára +4-es módosítót ad. Segít még az állandó pihenés és a test melegen tartása, a pihenés +3-at, a melegen tartás például nagy takarókkal, még +1-et ad a dobásra. Tehát ha a gyógyítás összes eszköze együtt hat a betegre, a dobás már +8-cal történhet.

Sreena átka

Szint: 1
Emésztőrendszerre ható
Lassú lefolyású
Cseppfertőzéssel terjed
Minimális hatás: súlyos
Maximális hatás: halállal fenyegető

Egészségpróbát javulás esetén 3 naponként, romlás esetén 2 naponként kell dobni

Egyes legendák szerint a fertőzésért felelős kórokozót egy bosszúálló boszorkánymester készítette, aki állati sorba akarta kényszeríteni az emberi fajt. Ténykedésének kezdetén alkotta meg ezt a betegséget, hogy annak áldozatai "tudattalan kérődzők módjára csak a föld gazait tömhessék magukba". A betegség hatására ha az áldozat bármilyen húst vagy állati fehérjét - tejet, tojást - fogyaszt, szervezete lázadozni kezd. Nem tudja tökéletesen megemészteni az ilyen jellegű táplálékot, s a felhalmozodó káros anyagok következménye az állandó fájdalom és gyengeség. A beteg Akaratereje és Egészsége a táblázatban leírtaknak megfelelően leesik, de csak ha húst vagy egyéb állati terméket fogyaszt. A kór Sp vesztéssel is jár, a táblázatban leírt pontok felét veszíti el az áldozat adott időegység alatt. A legtökéletesebb gyógymód, ha a beteg nem eszik húsfélét, s szépen lassan minden visszatér a megszokott kerékvágásba. Hogy megtudja, betegsége létezik-e még, ki kell próbálnia, azaz húst kell fogyasztania, s várni a kellemetlen utóhatást vagy annak elmaradását.



Ghrom kór

Szint: 5
Idegredszerre ható
Gyors lefolyású
Harapással terjed
Minimális hatás: Enyhe lefolyású
Maximális hatás: Halállal fenyegető

Egészségpróbát javuláskor 5 naponként, romláshoz 12 óránként kell dobni

Egy sivatagi ragadozó harapása a legfontosabb okozója e betegségnek. A kór a kéz idegeit támadja meg, s tönkreteszi annak finom, pontos mozgathatóságát. Hatására az Ügyesség a táblázat szerint csökken, a finom mozgásokkal kapcsolatos százalékos képzettségek (zsebmetszés, zárnyitás stb.) is negatív módosítót kapnak, a táblázatban leírtak alapján. A betegség szinte alig jár fájdalommal, a kéz inkább csak nehezen mozgathatóvá és irányíthatóvá válik. A gyógyulást nagyban elősegíti a tüskés böröszke leveléből főzött tea, melynek gőzébe kell tartani a kezet, s mely az Egészségpróbára +7-es módosítót ad.

Aldennara

Szint: 3
Bőrbetegség
Lassú lefolyású
Levegő útján terjed
Minimális hatás: súlyos
Maximális hatás: kritikus

Egészségpróbát javulás esetén naponta, romlás esetén 12 óránként kell dobni

Ez egy gyorsan terjedő, gombás fertőzés, mely a fejbőrt támadja meg. Hatására a haj csomókban kezd hullani, a bőrön csúf sebek jelennek meg. Ez a Szépséget a táblázatban leírtak alapján csökkenti, továbbá Sp vesztéssel jár: a táblázatban szereplő érték negyedét veszíti el az áldozat adott időközönként. A gyógyuláshoz el kell pusztítani a fejbőrön tenyésző gombát, ez pedig egy fa, a hamvas hárs leveléből készített teával lehetséges. A sűrű kivonattal át kell áztatni egy szövettdarabot, s azzal borogatni a sebes bőrt, naponta legalább 3 órán át. Ez az Egészségpróbára +9-es módosítót ad.

Sebgyógyítás

A **sebek**, sérülések gyógyításának több módja is ismeretes Yneven. Legcélszerűbb két csoportra osztanunk őket, úgy mint: mágikus gyógymódok és természetes gyógymódok. A papok Gyógyítás varázslatával minden orvosolható, legyen az mérgezés, betegség, avagy nyílt seb. A képzettségek közül a Herbalizmus a test belső problémáival, a betegségekkel és mérgezésekkel foglalkozik; gyakorlói nem nyitják meg a testet, csak gyógyhatású teákkal, porokkal, kenőcsökkel dolgoznak. A külső sérülések ellátásához az Sebgyógyítás képzettség ismerete szükségeltetik; ezzel kötések készíthetők, csontok rakhatók sínbe, s ez segít ínszalagok szakadásakor vagy izületek sérülésekor is.

Ha egy lény Fp-t veszít, az - mint tudjuk - csak kisebb horzsolásokat, apró sebeket jelent, melyek, bár valóban fájdalmasak, nem túl veszélyesek a szervezet egészére. Az Ép-vesztés sokkal súlyosabb: csonttöréssel, repedéssel, izomszakadással és sok egyéb valóban komoly sérüléssel jár. Mindkét típusú sérülés meggyógyul kezelés nélkül is, de ez lassú, fájdalmas, és sokszor kétes eredményű folyamat. A be nem kötözött sebek - különösen, ha Ép-vesztés eredményei - könnyen begyulladhatnak, elfertőződhetnek, s további Fp vagy Ép csökkenést eredményezhetnek. Ezért minden kalandozó csapatban hasznos, ha legalább egy, de inkább két Játékos Karakternek rendelkeznik alapfokú Sebgyógyítás képzettséggel. (lásd Képzettségek - Sebgyógyítás!)

Természetesen a gyógyulás szempontjából nem közömbös, hogy a beteg milyen körülményeknek van kitéve, továbbá, hogy mennyi figyelmet fordít állapota javítására. A következő táblázat arról tudósít, hogy a különféle körülmények között - bárminemű kezelés nélkül - mennyi idő elteltével kaphat vissza a karakter egy Ép-t és egy Fp-t. A gyógyulás Fp-k esetében csak hat óra pihenés, annak híján pedig egy nap múltán, Ép-k esetében 3 nap pihenés, egyébként pedig egy hét múltán kezdődik meg! A további részleteket lásd az Életerő c. fejezetben!

körülmény, cselekvés	1Fp	1Ép
pihenés ágyban fekve, szobában	1/2 óra	12 óra
pihenés fekve a táborban	1 óra	1 nap
alvás éjszakai táborozáskor	1 óra	-
utazás szekéren, hordágyon	2 óra	2 nap
könnyű séta, léptetés lovon	3 óra	4 nap
erőltetett séta, lovaglás	6 óra	-

A gyógyulást még sok tényező befolyásolhatja, egyes speciális fegyverek sebzése például kétszer annyi idő alatt gyógyul; bizonyos átkok és varázslatok teljesen megszüntethetik a szervezet természetes gyógyulását. Utóbbi esetben a természetes, tehát nem mágián alapuló képzettségek használata sem segít, mivel ezek is csak a szervezet saját regenerációs folyamatainak felgyorsításával érik el a gyógyulást.

Ugyanakkor a már említett képzettségek - Sebgyógyítás, Herbalizmus - alkalmazásával felgyorsítjható a sebek gyógyulása. (lásd még az említett képzettségeknél!) Egyes papok, boszorkányok képesek a sebek mágikus úton történő gyógyítására; ilyenkor nem a gyógyulás folyamatának felgyorsulásáról, hanem azonnali gyógyulásról beszélünk. Ugyan ezen módon gyógyítanak egyes varázstárgyak és bájitalok is.

Sebfertőzés

Mivel **az** Ép-veszteséggel járó sérülések mély vágások vagy nagy felületet érintő ütések, a nagy nyílt seb komoly veszélyt jelent. A seb elfertőződési esélye az elvesztett Ép-k tízszerese, százalékban. Ha tehát valaki 4 Ép-veszteséget jelentő sebeket szenvedett, s sérülését nem kezelték, az elfertőződés esélye 40% lesz. Amennyiben az elfertőződés bekövetkezik, az áldozatnak Egészség-próbát kell dob-

nia. Ha a próba sikeres, a fertőzést szervezete leküzdötte, s semmilyen hatás nem jelentkezik. A fertőzésveszély százalékát minden 12 órában újra kell dobni, amíg csak a seb tökéletesen be nem gyógyul, vagy szakértők ellátásban nem részesítik. Ha a sebesült Egészség-próbája sikertelen volt, a fertőzés bekövetkezett. A sebfertőzés az egyszerűség kedvéért a M.A.G.U.S. rendszerében betegségként kezelendő, melynek oka a seb szennyeződése. A súlyosság ugyanúgy határozandó meg, mint a többi betegség esetén, azaz az Egészség-próba elhibázásából számolható ki. Hatása minimálisan Enyhe lefolyású, maximálisan Halálos lehet. Az ott leírt táblázatnak megfelelően csökkenni fog az áldozat Fp-inek száma, s a sebláz miatt Ereje is a táblázatnak megfelelően fog esni. Az Egészség tulajdonság is csökken, de csak a táblázatban szereplő érték felével. Ha a sebesültet azután kívánják kezelni, hogy a seb már elfertőződött, először a betegséget kell meggyógyítani, s csak utána kerülhet sor a seb ellátására. A betegség gyógyítása alatt nem kell újabb százalékokat dobni az újra fertőződés esélyére, ez elhagyható.

GYÓGYNÖVÉNYEK

A **gyógynövények** segítségével mindenféle bajokat, nyavajákat meggyógyíthat a vajákos. A megfelelő kezelés alkalmazásával lerövidíthető az adott betegség javulási ideje, s biztosabbá tehető a javulás is.

A helyes gyógymód segít a betegnek, hogy legyűrje a testében terebélyesedő kórt. Komoly pluszokat ad a javulás során dobott Egészségpróbákra, így szinte biztossá teszi a teljes kigyógyulást. A kérdés pusztán az, hogy a csodadoktor, megtalálja-e a helyes gyógymódot. Ebben a Herbalizmus képzettség lehet segítségére (lásd Képzettségek - Herbalizmus)

A gyógynövények alkalmazásai

Igen sok módja van a különböző hatású növények alkalmazásának, melyek közül - hely híján - csak a fontosabbakat említjük.

Főzet: a hatóanyagot tartalmazó növényi részt 1-2 órán át vízben állni hagyjuk, majd kifőzzük.

Forrázat: a növényt forró vízzel leöntjük, néhány percig állni hagyjuk, majd leszűrjük.

Kivonat (extraktum): hideg vagy meleg úton előállítható koncentrátumok, amelyek főzetek vagy forrázatok sűrítésével jönnek létre.

Tinktúra: növényi anyagok alkoholos kivonata; készülhet tiszta alkohollal, pálinkával vagy borral.

Szirup: főzet vagy forrázat cukorral vagy alkohollal besűrítve.

Hideg kivonat: a melegben bomló hatóanyagú növényeket néhány órán át hideg vízben áztatva nyerhetjük ki a drogot*.

Kenőcs: a növényi hatóanyag kivonása és feloldása valamilyen zsiradékban.

Por: szárított és porított növényi részek.

Fürdő, borogatás: az elnevezések magukért beszélnek.

* a drog elnevezés a herbalizmusban a növényből kinyert hatóanyagot jelöli, mi is erre vonatkoztatjuk, nem holmiféle kábítószerekre.

Attól függően, hogy milyen anyagot óhajt a karakter késztíteni, különböző módszerekhez folyamodhat. A gyógyteákat általában főzik vagy forrázzák, de készülhetnek hideg kivonattal is. A fegyvermérgek szinte kivétel nélkül kivonatok vagy kenőcsök; az étel és italmérgek pedig porok vagy tinktúrák.

Gyógynövények gyógyhatása

A különböző bajokra, nyavalyákra különböző növényeket ajánlanak a vajákosok. Álljon itt most egy lista a teljesség igénye nélkül:

Aranyér	benedekfű, ebvészmag, galagonya
Asztma	bodza, csikorka, sóspörje
Bélbajok	árnika, madár keserűfű, macskagyökér
Bénulás	boglárka, nadragulya, zászpa
Bőrbaj	angyélika, kenderkefű, tárnics
Búskomorság	citromfű, csikorkafű, verbéna
Csonthártyagyulladás	árnika, kamilla, nadálytő
Csuklás	ánizs, kapor, mérges saláta
Csúz	berkenye, homokigyopár, istápfű
Fejfájás	árvácska, hunyor, kalánfű
Féreghajtók	benedekfű, diólevél, kutyabenge
Fogfájás	bércse, borsmenta, ratanhia
Görcs	anyarozs, fekete üröm, hérics
Gyomorbaj	aranyvirág, harmatfű, vérehulló fecskefű
Hashajtók	békalen, fekete szeder, varjútövis
Hasmenés	árvácska, fűz, kálmos
Hányás	füstike, sás, tengeri hagyma
Húgyhajtók	aranyvessző, berkenye, porcikafű
Idegbaj	árnika, lestyán, tüskés böröszke
Kankó	áfonya, borsos kesrűfű, ragadós galaj
Kanyaró	kecskeruta, kökörcsin, szemvidítófű
Kopaszság	csalán, hamvas hárs, zsurló
Köhögés	ánizs, boróka, hársfa
Köszvény	babhéj, ezerjófű, pemetefű
Láz	bodza, kamilla, útifű
Lép	apróbojtorján, buzér, pásztortáska
Malária	cickafark, grindélia, napraforgó
Máj	ebvészmag, kecskerágó, varjúháj
Mérgezés	
alkohol	ebvészmag, zab
arzén	condurango
gáz	gyöngyvirág, keserű mandulavíz, lobélia
étel	zászpa
Nátha	ámbrafű, hársfa, kamilla
Nemi serkentők	méz, bazsalikom
Otvar	bojtorján, görvélyfű, lóhere
Rüh	bércse, levendula, üröm
Sárgaság	borbolya, katáng, szurokfű
Sebek	
friss seb	útilapuvél, cickafark főzet, orbáncfű olaj
nehezen gyógyuló seb	cickafark főzet, árnika tinktúra, körömvirág kenőcs
kelés, gyulladás	ezerjófű por, körömvirág kenőcs
tályog	árnika tinktúra, kamilla főzet
égés	méz, ezerjófű főzet, orbáncfű olaj

fagyás	fagyöngy, fehércsalán, zab
fekély	bürök, ezerjófű, vérfű
Szívbaj	fekete bodza, gyűszűvirág, iglice
Tejfakasztók	ánizs, édeskömény, kökörcsin
Tüdőgyulladás	beléndek, kender, vérfű
Vesebaj	babhéj, májvirág, petrezselyem
Vérhas	borsos keserűfű, harmatfű, vérontó pimpó
Vérsápadás	ezerjófű, kékharmatfű, sárga tárnics

Néhány gyógyfűfajta igen sok mindenre jó, úgymond általános gyógyhatású - ilyen például az ezerjófű vagy a felcsercsarab - szinte minden esetben lehet használni. Persze ahhoz is szakértelem kell, hogy mikor, milyen formában alkalmazzuk őket.

Az alábbiakban néhány példát sorolunk fel a gyógynövények haszálatára. A lista korántsem teljes, még csak nem is töredékes - nem több, mint ízelítő mind a játékosoknak, mind a KM-eknek, hogy miként értelmezzék és alkalmazzák a Herbalizmus képzettséget és a gyógynövényeket. Minden KM-et csak bíztatni tudunk, nosza, alkosson betegséget, s találja ki gyógymódjukat, a hatásukat enyhítő gyógyfüveket, azok kombinációit.

PÉLDÁK A HERBALIZMUSRA

Egész szervezetet károsító betegségek: Készítsünk főzetet benedekfű és tárnicsgyökér keverékéből. Itassuk a beteget bőségesen. A betegség ellen minden egészségpróbára +4 módosítót ad.

Keringési rendszert károsító betegségek: Fehérborral csináljunk tinktúrát felcsercsarabból vagy szagosmügefűből. A beteg minden nap igyon egy kupányit. A vérbetegségek elleni egészségpróbára +5 módosítót ad.

Emésztőrendszeri megbetegedések: Adjunk a betegnek porított angyelikagyökeret és lenmagot kevés mézzel. A keverék +6 módosítót ad a beteg egészségpróbájához.

Idegrendszeri megbetegedések: A bénult részt macskagyökér kenőccsel kenjük be kétszer napjában. A beteg jó, ha minden nap menta és ezerjófű fürdőbe ül. Egészségpróbára a kenőcs +7, a fürdő +1 módosítót jelent. A tüskés böröszke főzetének gőze is jót tesz egyes esetekben, ilyenkor +7 módosítót jelent.

Érzékszervi zavarokat okozó betegségek: Borogassuk a szemet vérehulló fecskefű nedvével vagy kivonatával, a fület felcsercsarab kenőccsel. Itassunk a beteggel libapimpófű kivonatot. A borogatás +4-et, a kivonat +8-at ad egészségpróbára.

Izomrendszeri megbetegedések: Kenegessük a sorvadást ürömfűből és borókalevélből készített kenőccsel. Jót tesz, ha a beteg naponta kétszer szénapolyva fürdőt vesz. A fürdő +1, a kenőcs +6 módosítót jelent a beteg egészségpróbájánál.

Szívre és tüdőre ható betegségek: A mellkast naphosszat borogassuk fagyöngy és levendulavirág főzettel. Hurut esetén lélegezzük be a mocsári somkóró főzetének gőzét. A borogatás +3, a gőz +4 módosítót jelent.

Bőrbetegségek: Kenjük be bőrt tárnics kenőccsel és a beteg minden nap vegyen fürdőt kenderkefűvel. A kenőcs +7, a fürdő +2 módosítót jelent.

MÉRGEK ÉS MÉRGEZÉS

Ynev világán is léteznek az emberi egészséget károsító anyagok. Ezek növényi vagy állati eredetű, esetleg különleges ásványokból készített keverékek, porok, párlatok. Okozhatnak kisebb gyomorégést éppúgy, mint azonnali halált. Ezeket az ártalmas, természetben előforduló vagy művi úton előállított anyagokat nevezzük összefoglaló néven méregnek.

A hozzáértők az efféle szereket különböző módokon csoportosítják: leggyakrabban hatásuk vagy alkalmazásuk szerint, néha összetevőig eredete, mennyisége, netán ára alapján. Alkalmazásuk alapján a következő csoportokba sorolhatók a mérgek:

- étel- és italmérgek
- fegyvermérgek
- gáz- vagy légimérgek
- kontaktmérgek
- több komponensű mérgek

Az étel- és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat. Hatóidejük a néhány perctől a néhány napig terjed. A hatás általában rosszullét, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek. Általában por vagy folyadék formában készülnek. Előnyük a biztos hatás, hátrányuk, hogy bizonyos előkészületeket igényelnek.

A fegyverméreg a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása többnyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. A fegyvermérgek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A légimérgek gázok, a végletekig finommá őrölt porok avagy porlasztott folyadékok, amelyek belégzéssel kerülnek az áldozat szervezetébe. Nehezen kezelhetőek, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók - néhány esetben mégis ez a járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglényegesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak és igen gyorsan hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítása igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú méregkeverő képes rá, és egy alkimista segítségét is igénybe kell vennie (vagy rendelkeznie kell az Alkímia képzettség Alapfokával).

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik, elkészítésükre csak Mesterfokon képzett méregkeverő képes. Működésük igen *összetett, több lépcsőben* jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet méreg az ételben és

az italban, de csak az esik áldozatul, akibe mindkét fajta méreg bejut - a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan ölő mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a méreg ellenanyagát, az ott lappang észevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenméreg, az áldozat meghal, noha a valódi méreg talán évekkel azelőtt került a testébe.

Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontakt méreg, minthogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

A mérgek Szintje és a Méregellenállás

Azt, hogy egy méreg milyen erősséggel támadja meg az áldozat Egészségét, a méreg Szintjének nevezzük. Minél magasabb egy méreg Szintje, annál erősebb. Az 1. Szintűek legfeljebb hasmenést okoznak míg a 10. Szintűek a legerősebb szervezetre is halálos veszélyt jelentenek. A fentieket a M.A.G.U.S.-ban a következő szabály hivatott leképezni: Minden méreg ellen Egészség-próbát kell dobni, az áldozat Egészségéhez hozzáadva (illetve levonva) a méreg Szintjének megfelelő módosítót. Ha a próba sikeres, a karakter ellenállt a mérgezésnek, miáltal csak az enyhébb hatás érvényesül rá. Ha azonban sikertelen, akkor a méreg teljes hatóerővel hat, azaz a súlyosabb hatás érvényesül. Az Egészség-próbát módosító értékekről a következő táblázat tudósít:

Szint	módosító	Szint	módosító
1	+3	6	-2
2	+2	7	-3
3	+1	8	-4
4	0	9	-5
5	-1	10	-6

Minden élőlény valamilyen fokon ellenáll a szervezetébe került méreg hatásának. Az ellenállás nagyrészt tudattalan - hiszen a szervezet immunrendszere küzd meg az idegen anyaggal -, ám a Pszi segítségével bizonyos fokig tudatosan is megerősíthető (lásd: Pszi - Képességjavítás: Egészség javítás). A Méregellenállást sok módosító befolyásolhatja, mint például a méreg Szintje és az áldozat cselekedetei.

Ha az áldozat csak a méreg eltávolításával törődik - pl. kiszívja a sebből - jelentősen javulnak esélyei a mérgezéssel szemben. Az efféle megelőző cselekedetekre csak a méreg hatásának kezdete előtt van lehetősége - ha így tesz, akkor abban a körben mást nem cselekedhet.

Léteznek egyéb védelmek is, amulettek, litániák, ezek módosítóit a megfelelő helyeken tárgyaljuk.

Aki teheti, ellenméreggel védekezik. Ezeket a méregkeverők, és nagyritkán a herbalisták is képesek előállítani. Legtöbbjük akkor hatásos, ha még a mérgezés előtt beveszi őket az áldozat.

Van egy másik módszer is, amivel testünk ellenszegülhet a méregnek, ez pedig a hozzászoktatás. Ilyenkor a hozzászoktatandó karakter először kis, később egyre nagyobb adagokat kap az adott méregből, míg szervezete fokozatosan ellenállást fejleszt ki ellene. Ezt kizárólag mesterfokú méregkeverő segítségével tanácsos végezni, hiszen nem minden méregre működik a módszer és nem mindegy, hogy milyen adagokat és milyen ütemben kap a karakter. A hatás még így is bizonytalan, könnyen lehet, hogy a karakter belehal.

Az éremnek van azonban másik oldala is: mert a mérgeket lehet erősíteni. Egy adott erősségű méregből minél többet kap valaki, annál biztosabb a hatás. Persze nem minden méregfajtából lehet egyszerre több adagot bejuttatni az ellenfél szervezetébe.

- Az áldozat csak a méreg eltávolításával foglalkozik: +2
- Pszi képesség javítás diszciplína: az Egészség javulásától függően
- A szervezett hozzá volt szoktatva az adott méreghez: +1-5
- Mérgezéstől óvó varázstárgyak: a tárgy E-jétől függően
- Ellenméreg: +1-6
- Minden további adag méreg: -1

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy az egyes fegyverekre mennyi méreg szükséges. Ennyi a minimális mennyiség, ha valaki ennyit ken a fegyverére, attól még nem élvezi a többletméregre vonatkozó szabályokat. Ennél kevesebbet használva a méreg hatása egy osztályt esik minden hiányzó adag után. A feltüntetett adagnak legfeljebb a kétszeresét lehet kenni egy fegyverre.

Fegyver	adag	Fegyver	adag
Tű	1	Rövidkard	4
Nyílvessző	1	Hosszúkard	6
Tőr	2	Lovagkard	7

A mérgek típusai

A mérgeket leggyakrabban hatásaik alapján csoportosítjuk. Ez megmutatja, hogy a méreg a test milyen részére - részeire - hat és mennyiben károsítja azt.

I. Emésztő rendszerre ható mérgek: Az efféle mérgek az áldozat emésztésében okoznak zavart, ami különösen táplálkozás után jelentkezik. Legtöbbször kínzó fájdalommal, gyomorrontással járnak, de súlyosabb esetekben akár halálosak is lehetnek. Gyakran egy egyszerű ételmérgezés is hasonló következményekkel járhat - megjegyzendő az ételmérgezés egyszerre betegség és mérgezés, hiszen mindkét csoportba besorolhatjuk.

II. Idegrendszerre ható mérgek: Idegmérgek. Legtöbbször bénulást vagy érzetkiesést okoznak. Ez lehet egyészen enyhe, ami csak gyengeségben, a végtagok reszketésében nyilvánul meg, de lehet akár olyan erős is, ami szinte azonnali halált vált ki.

III. Izomrendszerre ható mérgek: Az egyik leggyakoribb típus, bár hatása többféle lehet. Okozhat enyhe gyengeséget éppúgy, mint görcsöket vagy bénultságot, legrosszabb esetben szívgörcsöt és halált.

IV. Keringési rendszerre ható mérgek: Hatásukra a szervezet teljesítő képessége csökken: az áldozat fáradékonyabbá, gyengébbé válik. A rossz oxigénellátás következményeként

esetenként az idegrendszer is károsulhat. A legvégső állapot akár a halál is lehet, amit ilyen esetben mindig kóma előz meg.

A mérgek hatásai

Az egyes típusok hatásait a következő táblázat foglalja össze:

I.	semmi/émelygés/rosszullét/Fp vesztés/ájulás/halál
II.	semmi/émelygés/bódulat/alvás/halál
III.	semmi/gyengeség/görcs/bénultság/halál
IV.	semmi/émelygés/kábultság/Fp vesztés/ájulás/halál

A táblázatban szereplő hatások a M.A.G.U.S. játékrendszerében a következőt jelentik:

Semmi	a méreg valamilyen oknál fogva nem hat
Fp-vesztés	a kínmérgek sajátja, hogy áldozatuknak szörnyű fájdalmat okoznak.
Bénultság	az áldozat akaratlagos mozgásra képtelen
Alvás/ájulás	az áldozat bizonyos időre eszméletét veszti, nem tud a külvilágról
Halál	az áldozat meghal, egyszerű gyógyítás használhatatlan
Kábultság	az áldozat tudata eltompul, akarata gyengül
Görcs	az áldozat részlegesen lebénul, csak nehézkesen és lassan képes mozogni
Gyengeség	az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tettre
Rosszullét	az áldozat komoly hányingerrel, fejfájással stb. küszködik
Émelygés	a rosszullét enyhébb formája
Bódulat	a kábult áldozatot különböző látomások gyötrik

Az egyik legérdekesebb hatás a bódulat, amikor is különböző látomások gyötrik az áldozatot. Ez általában igen kellemetlen és a legkülönbözőbb reakciókat váltja ki. Lehet, hogy az áldozat rettegni kezd egy csak általa látható ellenféltől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiront a szörnynek, ami kizárólag az ő elméjében létezik. Az is előfordulhat, hogy megbomlik az agya és mindenkiben ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy akár csak áll és élvezi a bódult lebegést.

Fp-vesztés esetén az áldozat a méreg hatásának teljes időtartama alatt veszti el a feltüntetett mennyiségű Fp-t, nem minden egyes kör során.

A felsorolt hatások - melyeknél ez nem egyértelmű - a következő hátrányokat, érték- és képességcsökkenéseket okozzák:

Ahol negatív szám áll, ott annyival, ahol tört, ott annyiad részére csökken az érintett képesség. A varázslás rovat megmutatja, hogy az adott hatás alatt a karakter képes-e varázslásra vagy sem.

Egy adott méreg leírásánál mindig két hatást kell megnevezni - egyik, az enyhébb, akkor következik be, ha az áldozat Méregellenállása sikeres, a másik, a súlyosabb akkor, ha sikertelen.

Hatóidő

A mérgek következő fontos jellemzője, hogy milyen gyorsan fejtik ki hatásukat. A fegyver és gázmérgek szinte azonnal hatnak, míg a legtöbb étel- és italméreg csak néhány óra után. Az alábbiakban a hatóidő-kategóriákat soroljuk fel.

Azonnali hatás: Ezek a leghatékonyabb és persze legdrágább anyagok. Leginkább fegyvermérgek, ahol számít a gyorsaság. A méreg 1k10 szegmens alatt fejti ki hatását.

Gyors hatás: Ezeknek a mérgeknek már több idő kell, hogy hatásukat kifejtsék, például, hogy a véráramba kerülve elérjék az adott szervet, amire hatást gyakorolnak. 1k6 kör alatt hatnak.

Lassú hatás: Az ilyen mérgek - általában étel- és italmérgek - jóval lassabban fejtik ki hatásukat, így harc közben nem túl hasznosak. Annál nagyobb az értékük, ha a feltétel, hogy a mérgező már messze járjon, mikor áldozata haldokolni kezd. 2k6 órán belül hatnak.

Nagyon lassú hatás: Ezek ritka mérgek, szinte kizárólag étel- és italmérgek, esetleg több komponensű mérgek. Az áldozat legtöbbször nem is sejti a mérgezés okát, hiszen az napokkal előbb is történhetett. 1k6 nap után fejtik ki hatásukat.

Lappangó hatás: Igen különleges, több komponensű mérgek, hatásukat általában nem időhöz, hanem valamilyen feltételhez kötve fejtik ki. Ilyen feltétel lehet a rendszeres ellenméreg kimaradása vagy bizonyos anyagok - ételek, italok - szervezetbe jutása. Ebbe a kategóriába tartoznak a nehéz kábítószerek is, hiszen áldozatuk nem képes leszokni róluk, miáltal lassan megölik.

A hatás időtartama

Nem közömbös, hogy egy méreg, ha egyszer már hatni kezdett, mennyi ideig hat. Ezt nevezzük a méreg időtartamának, s a következő kategóriákat különböztetjük meg:

Hatás	E	ÁK	GY	ÜGY	AKE	AST	INT	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	varázslás
Kábulat	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem
Görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem
Gyenge	½	-2	¾	¾	-	-	-	-15	-20	-25	-	igen
Rosszullét	½	-4	½	½	-2	-	-	-20	-40	-40	-20	nem
Émelygés	¾	-2	¾	¾	-	-	-	-10	-20	-15	-10	igen
Bódulat	-	-	½	¾	-10	-5	-5	-30	-50	-50	-30	nem

Egyszeri hatású: hatását egyetlen kör alatt kifejti, majd elmúlik. Általában kínmérgek, pillanatnyi bénulást, vagy futó görcsöt okoznak.

Rövid ideig ható mérgek: Mindössze 1k6-szor tíz percen át fejtik ki hatásukat, azután a szervezet felülkerekedik.

Közepes ideig ható mérgek: A mérgek legtöbbje ebbe a kategóriába sorolható. Ezek 1k6 órán keresztül hatnak.

Hosszú ideig ható mérgek: Főleg étel- és italmérgek; 1k6 napon át gyötrik áldozatukat.

Maradandó hatású mérgek: Ezek a mérgek maradandó károsodást okoznak a szervezetben. Ide tartoznak természetesen a halált okozó mérgek, de néha a görcsöt, bénultságot okozók is.

A méreg hatásának múlásával, az áldozat az mégregtípusohoz tartozó összes enyhébb hatáson keresztül megy (lásd az első táblázatot a mérgek hatásairól szóló cikkelyben!). Például: ha egy I. típusba tartozó méreg Fp vesztést okozott, akkor hatásának múltásával rosszullét gyötri az áldozatot, később émelygés, majd teljesen megszűnik a hatás.

PÉLDAMÉRGEK

Íme néhány, Yneven létező méreg leírása, a fentiek alapján lebontva.

El Dodzsah Jarem (A Fekete Skorpió)

Homokszerű, sárgás por, vagy hasonló színű, vízben oldott folyadék. Egy adagja 15 aranyba kerül. 8. szintű, igen erős kínméreg. Az emésztőrendszerre hat (I.), és Fp-vesztést eredményez. Elsősorban Étel- és italméregként ismert, gyendébb hatása 3k10 Fp vesztést, az erősebb halált okoz. Azon kevés ételmérgek egyike, melyet fegyverre is lehet kenni, mivel a vérbe felszívódva is komoly veszély forrása lehet (II.). Ilyenkor enyhébb esetben émelygést, egyébként ájulást okoz. Hatása mindkét esetben azonnali és közepes igeig tart.

Álomkenőcs

4. szintű, émelygést vagy bódulatot okozó szer. A legcélszerűbb idegméregnek neveznünk (II.). Egyes vidékeken - így főleg Abasziszban - boszorkányok állítják elő maszlagból. Hatása gyors és rövid ideig tart. Kontakt méreg, azaz elég bőrfelületre juttatni, de ételbe, italba nem keverhető. Valószerű álmokat és látomásokat okoz, ezért boszorkányok gyakran használják jósálmokhoz. Túl gyakori használata kábítószerfüggőséget okozhat. Egy adagja 3 ezüst.

A Császár Bosszúja

9. szintű, több komponensű méreg. A toroni császári udvar méregkeverői készítik és készítésének titkát féltve őrzik. Csak ételbe keverhető. Kersekedelemben nem beszerezhető, de előállítási költsége is hozzávetőleg 100 arany. A császár minden kétes hűségű bizalmi emberének ételébe belecsempésztet egy keveset. Hatását tekintve a méreg az emésztőrendszerre hat, lappangó, és ájulást vagy halált okoz, amennyiben az áldozat nem kap meg egy bizonyos ellenszert. Ha az illető kegyvesztett lesz, a császár futni hagyja - hiszen az ellenszerhez nem juthat hozzá.

Feketevér

6. szintű, gorviki eredetű idegméreg. Sűrű, fekete, keserű folyadék, legtöbbször ételbe keverve adják be. Az idegrendszerre hat, bódulatot, súlyosabb esetben halált okoz. Gyors hatású és rövid ideig hat - ha túlélik. Egyetlen adag 20 aranyba kerül.

Kobramarás

Összetett, 5. szintű fegyverméreg, melynek fő komponense a kígyó mérge. Az izomrendszerre hat (III.). Görcsöt vagy halált okoz, hatása azonnali és görcs esetén hosszú ideig tart. Főleg délen készítik, északon nehezen beszerezhető és rendkívül drága. Egy adagja Délen is 12 aranyba kerül.

Altató

3. szintű, idegrendszerre ható (II.) méreg, mely vagy hatástalan (semmi) vagy alvást okoz. Gyorsan hat, de csak rövid ideig. Fegyverre kenhető, enyhén zöldes színű gél, készítése a legtöbb vajákos előtt ismert. Ára adagonként 5 ezüst.

Toroni Pokol

5. szintű fegyverre kenhető kínméreg. A véráramba jutva fejti ki azonnali hatását (IV.), ami közepes ideig tart. Az áldozat émelyeg vagy égető kínt él át, amitől elveszít 2k10 Fp-t. Ezt a fajta mérget az Ikrek szektájának méregkeverői készítik, orgyilkosai előszeretettel használják. Ritkán bár, de adnak el belőle, ilyenkor 8 aranyat kérnek egy adagért.

Kenderfű

2. szintű légiméreg, ami egy főleg kenderlevélből és édesdohányból álló keverék elégetésével állítható elő. Az idegrendszerre hat (II.), hatása gyors és közepes ideig tart. Bódulatot vagy alvást okoz. Ynev egyes területein pipából, kábítószerként is szívják. Túl gyakori élvezete függőséget vált ki. A bódult áldozat számára megszűnik a külvilág, csak a saját lebegésszerű álomvilága marad. Egy adagja 1 aranyba kerül.

Nyelvoldó

7. szintű fegyverméreg, azaz a véráramba jutva fejti ki hatását, de az idegrendszerre hat (II.). Émelygést vagy különös bódulatot okoz. Hatása gyors és közepes ideig tart. Az ilyen méreg áldozata nem bódul el teljesen, azaz tudatában van a külvilágnak, harcértékei csak a kábultságnál leírt értékekkel csökennek, azonban szinte teljesen elveszíti akaraterejét (-10). Ilyen körülmények között szinte bármit elmond, amire csak vallatói kíváncsiak. Eredetileg kráni ügynökök alkalmazták szerte Yneven - egyik legrettegettebb eszközük volt. Az évek során a recept titka kiszivárgott, s ma már minden valamirevaló méregkeverő ismeri. Ára adagonként 2 arany.

Vérizzító

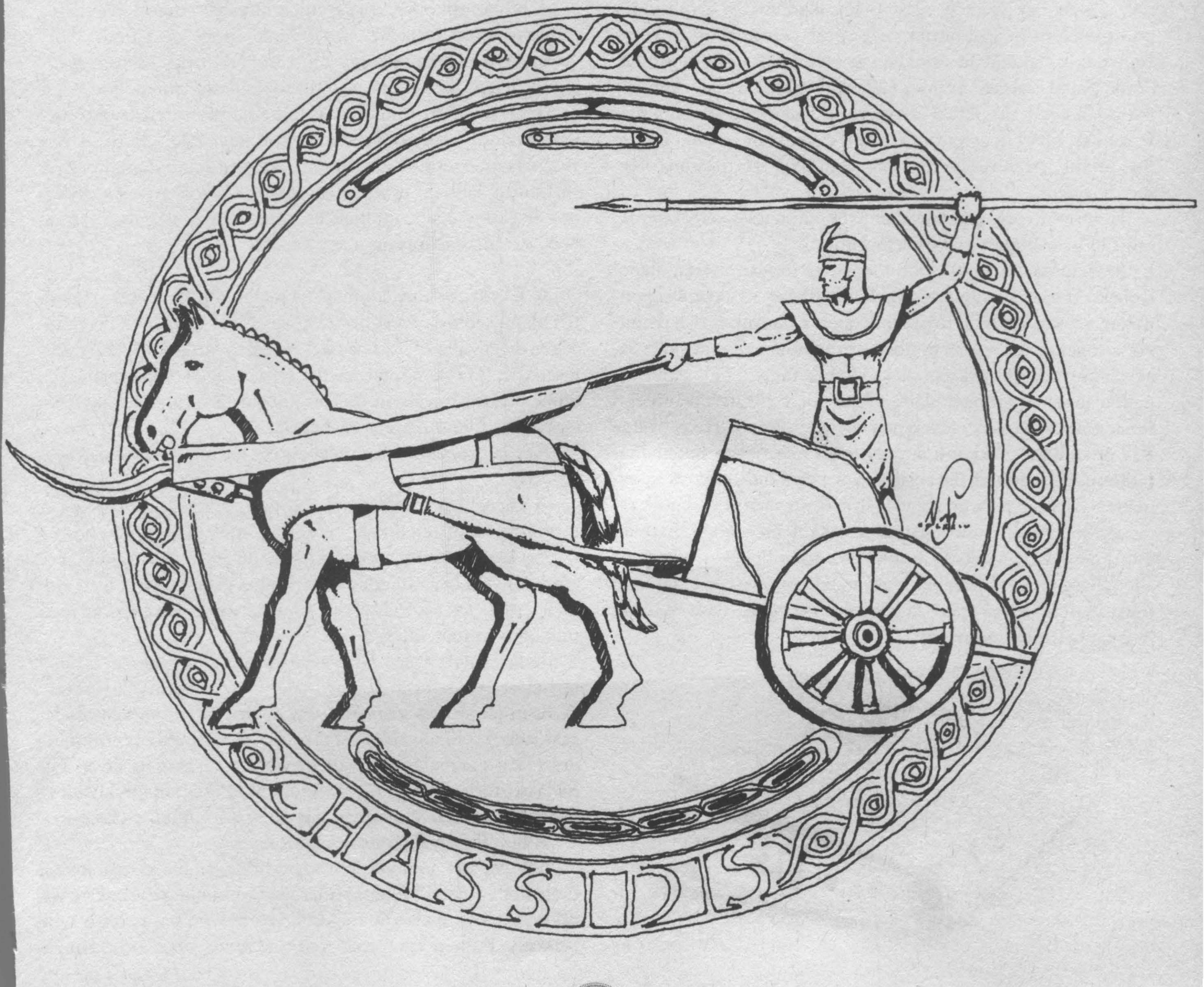
6. szintű gorviki fegyverméreg. A véráramba jutva (IV.) fejti ki azonnali, egyszeri hatását. Áldozata mind enyhébb (3k6 Fp), mind súlyosabb (6k6 Fp) esetben perzselő kínt érez egész testében (Fp-vesztés). Kiveri a hideg verjték, Gyorsasága és Ügyessége bármennyi volt is, öt körre 10 alá csökken. Egy adag ára 12 arany.

Al Bahra-kahrem (Haláltánc)

3. szintű dzsad ajzószer. Kontaktméreg, fehéres színű balzsam, amit halántéknál szokás a bőrbe dörzsölni. Gyors hatású és hatását közepes ideig fejti ki. Súlyosabb esetben halált okoz (ami balesetnek számít), enyhébb esetben különös bódulatot okoz (ez a kívánatos hatás). A bódulat során a kábultság rovatban feltüntetett módosítók érvényesülnek, de kivételesen nem negatív, hanem pozitív előjellel. Semmilyen képesség nem emelkedhet azonban 20 fölé. A hatás múlásával émelygés tör az áldozatra. A szer ára adagonként 5 arany.

Három Rabló

10. szintű több komponensű méreg. Kráni eredetű, recepje a legendák szerint magától Krilehortól, a tizenharmadik kráni félistentől származik. Annyi azonban bizonyos, hogy receptje szigorúan titkos - Játékos Karakter nemigen ismerheti. Első komponense étel-, a második italméreg, a harmadik légiméreg, ami gyertya füstjéből kerül a szervezetbe. A három komponens jelenlétekor a hatás lassú, de maradandó. A méreg az izomrendszerre hat (III.), és súlyos esetben teljes bénulást, enyhébb esetben mágia híján soha el nem múló gyengeséget eredményez. A méreg ára adagonként 900 arany.



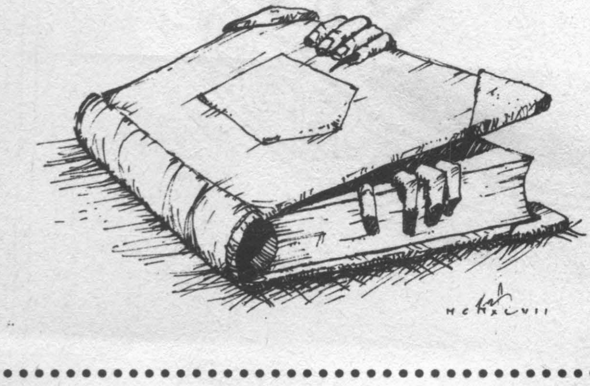
TÁRGYAK ELLENÁLLÁSA

Az e fejezetben leírt szabályokat nem feltétlenül szükséges alkalmazni. Céljuk csupán az, hogy irányt, utat mutassanak a KM-nek a tárgyakat pusztító hatások körülírásában. Előfordulhat, hogy a helyzet dramatikai szempontokból ezen szabályok figyelmen kívül hagyását követeli meg - ilyen esetben a KM szava a döntő, neki kell meghatároznia, hogy mi is történik. Ez sok más szabályra is igaz, erre azonban különösen.

Példának okáért, ha egy kötélen négyen másznak, annak a leírt szabályok szerint rövidesen el kell szakadnia. A KM tudja, hogy ha ez bekövetkezik, a Karakterek halálukat lelik - nyugodtan határozhat úgy, hogy a kötél kibírja a fokozott terhelést. Ennek természetesen a fordítottja is előfordulhat: a hatás kedvéért egy kötél lehet hibás vagy gyengébb az átlagosnál, s akár egy személy alatt is leszakadhat. A Strukturális pontok jelentőséggel bírnak még várak ostromakor, szekerek vagy hajók csatájában. Ezekben az esetekben ugyanis a tulajdonképpeni "sebzés" nem személyek, hanem tárgyak ellen irányul. Ha egy hajó oldala átszakadt, a legénység állapota már figyelmen kívül hagyható: nem kell egyenként leszámolni velük, erejük megtöréséhez tengeri járművük szétzúzása is elégnek bizonyult.

Különböző anyagú tárgyak más és más hatásra érzékenyek, ezért először ezeket kell összefoglalnunk.

Másodjára sor kerül több fontos, és jó viszonyítási alapul szolgáló támadás ismertetésére, a vonatkozó Struktúrális pontokkal együtt. Az STP tulajdonképpen a tárgyak Ép-je, de mivel a fogalom ebben az esetben értelmetlen, új elnevezés kiagyalását éreztük szükségesnek. Ha egy tárgy STP-i csökkennek, a tárgy megrongálódott, sokszor nem töltheti be eredeti funkcióját, vagy csak részlegesen felel meg annak. Ha egy tárgy STP-je nullára csökkent, a tárgy teljes mértékben használhatatlanná vált, esetleg darabjaira vagy porrá hull, elég. A maximális STP függ a tárgy nagyságától és anyagától is. Egyes támadások bizonyos anyagfajtákra sokkal erősebben hatnak, mint másokra, így sebzésük sokszorozódik. Példa erre az üveg ellenállása töréssel szemben - ugyanakkora ütés egy fadarabon sokkal kisebb károkat eredményezne. Az efféle hatások is helyet kaptak táblázatunkban.



Anyag	Támadás típusa						
	Tűz	Elemi tűz	Hideg	Ütés	Terhelés	Sav	Elektromosság
Fa	1	2	1/2	1	1	1	1
Fémek	1/12	1/8	1	1/6	1/6	1	1
Csont	1	1	1	1	1	1	1
Üveg	1/4	1/2	-	5	1/2	-	-
Porcelán	1/8	1/4	-	6	1/2	-	-
Kötél,textil	2	4	-	-	1	2	1
Kőzet	-	1/10	1/10	1/4	1/2	1	-
Drágakő	-	-	1/10	1/12	1/12	1/8	-
Papír	5	8	-	-	8	2	1
Bőr	1	1	1/2	-	1	1	1

A táblázatban szereplő számok kifejezik, mennyivel kell a tárgyon ejtett sebzést szoroznunk, hogy a valódi STP-veszteséget megkapjuk egy adott támadástípus esetén. A "-" annyit jelent, hogy a tárgy nem rongálható oly módon, vagy azt, hogy az adott támadási forma által okozott kár olyan jelentéktelen, hogy értéke számokban nem kifejezhető. A tört szorzó természetesen annyit tesz, hogy a támadás eredményét osztanunk kell. Az egynél nagyobb értékek az anyag különleges érzékenységére utalnak az adott támadástípussal szemben. A támadástípusok magyarázata:

A *Tűz típusú támadás* magába foglal minden nem-mágikus tűz alapú sebzést. Az éghető tárgyak STP-ik felének elvesztésekor meggyulladnak, s az őket emésztő lángok tovább csökkentik az STP-k számát. A tűz sebzése így sokkal magasabb lehet olyan tárgyakon, melyek maguk is gyúlékonyak. Ez a szabály az Elemi tűzre is érvényes.

Az *Elemi tűz* az összes mágikus tűz esetén használandó kategória.

A *Hideg típusú támadások* egyaránt jelentik a mágikus és természetes, hirtelen bekövetkező hőmérsékletcsökkenést.

Az *Ütés* a tompa tárgyakkal indított fizikai támadások eredménye. Ha a támadás vágás lenne, ennek két helyen volna jelentősége: a kötélnél és a papírnál, amelyek szorzója ezen támadási formák ellen 4.

Terhelés alatt a többé-kevésbé folyamatos, egyenletes megterhelést értjük húzás, kapaszkodás vagy tárgyon állás esetén. A használhatóság kedvéért úgy tekintjük, hogy a terhelés csak akkor rongálja az adott tárgyat, ha az általa okozott STP-veszteség meghaladja a tárgy összes STP-inek számát. Egy STP-nyi terhelés 25 kg tömegnek felel meg. Ha ez a tömeg gyorsulva érkezik a tárgyra, nagysága hárommal szorzandó.

Álljon itt egy egyszerű példa!

Egy gyenge minőségű kötél STP-je 6. Ez annyit jelent, hogy 6x25, azaz 150 kg teherbírással rendelkezik. Ha erre egy 80 kg tömegű ember mászik fel, semmilyen katasztrófa nem történik. Abban az esetben viszont, ha ugyanez az ember rá-

ugrik a kötélre, a terhelés 80x3, azaz 240 kg lesz, ami annyit jelent, hogy a kötél elszakad.

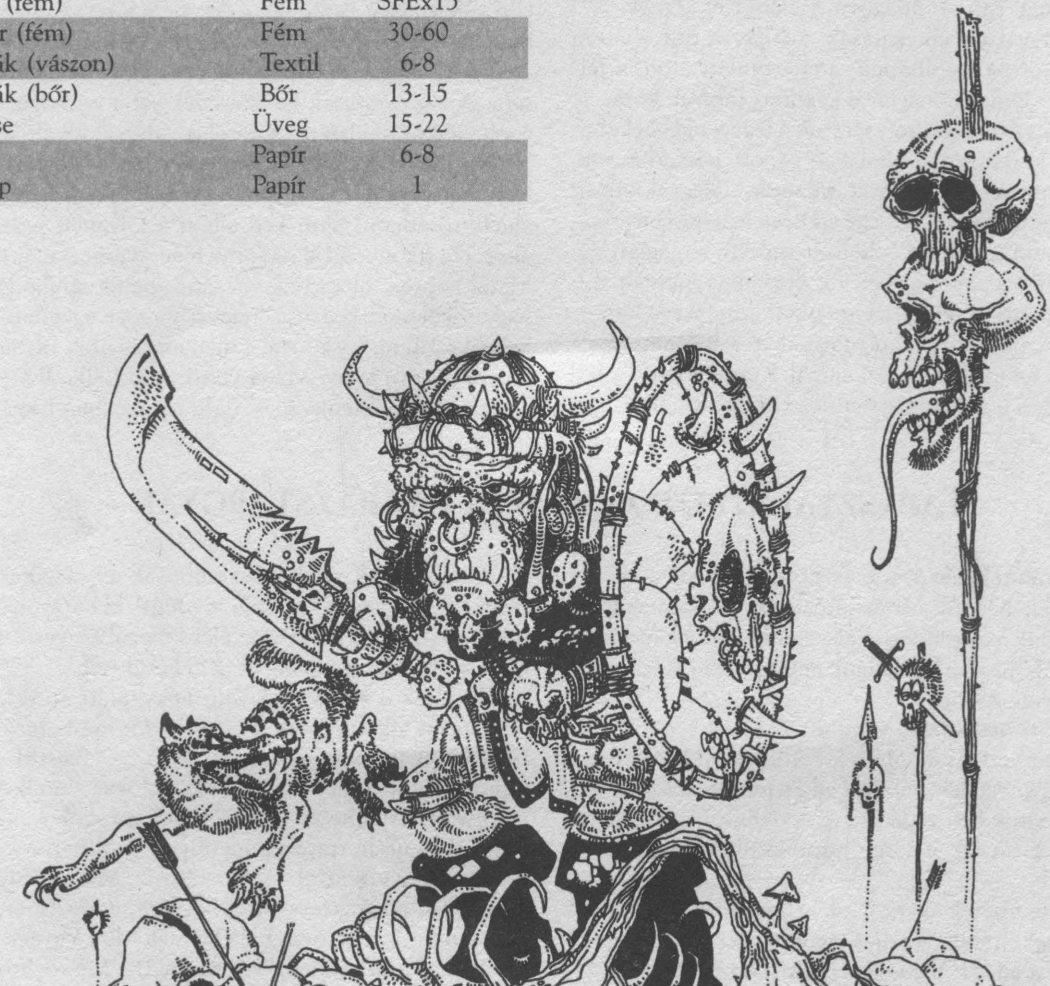
A *Savtámadás* a maró anyagok hatását mutatja meg.

Az *Elekromosság*, mivel Yneven kizárólag mágikus úton gerjeszthető, a villámok és a hasonló hatású varázslatok által eredményezett sebzést jelöli.

A támadások alapsebzése, tehát a módosítószorzó előtti sebzés mindig annyi STP, ahány Sp-t egy élőlény ellen jelentene. A tárgy STP-inek meghatározása a KM feladata, s ennek megkönnyítésére több fontos tárgy értékeit közöljük. Ezek jó viszonyítási alapot szolgáltatnak a le nem írt tárgyakhoz is.

Tárgy	Anyaga	STP
Gyenge kötél	Kötél	6-8
Közepes kötél	Kötél	9-14
Jó minöségű kötél	Kötél	15-21
Kiváló kötél	Kötél	22-25
Ruha	Textil	4-5
Bot (fegyvernyél)	Fa	12-15
Páncél (bőr)	Bőr	SFÉx20
Páncél (fém)	Fém	SFÉx15
Fegyver (fém)	Fém	30-60
Hátizsák (vászon)	Textil	6-8
Hátizsák (bőr)	Bőr	13-15
Üvegcse	Üveg	15-22
Könyv	Papír	6-8
Papírlap	Papír	1
Kulacs, tömlő	Bőr	8-11
Szék	Fa	12-20
Asztal	Fa	15-30
Kőoltár	Kő	100-500
1mx1mx1/2m gyenge kőfal	Kő	40-55
1mx1mx1/2m közepes kőfal	Kő	56-75
1mx1mx1/2m erős kőfal	Kő	76-100
Kunyhó	Fa	300-500
Ház	Kő	700-1500
Csónak	Fa	80-140

A táblázatban szereplő tárgyak anyaga megmutatja, melyik kategóriába tartozóként kezelendők, a jobb oldali oszlopban pedig STP-ik lehetséges minimumát és maximumát közöljük. Egyes tárgyak STP-je meglepően magas lehet, például az üvegcséé 15-22. Számolnunk kell azonban a tárgy anyagának érzékenységével is. Így, bár egy üvegcse sokáig ellenáll a tűznek, még egy viszonylag erőtlen ütés is könnyen összetörheti. A papírlap STP-je 1, azonban az érzékenység miatt minden támadástípus, amivel sebezhető, azonnal szétroncsolja. A KM, ha úgy látja jónak, speciális tárgyak, épületek esetében egész más STP-értékeket határozhat meg.



VARÁZSTÁRGYAK

Minden kincs közül a mágikus tulajdonságokkal bíró a legértékesebb. Aki ilyen tárgyat birtokol, hatalmat birtokol.

A Varázstárgyak készítése költséges és fáradságos eljárás,- tudást, tapasztalatot igényel. Játékos Karakter csak akkor készíthet efféle holmit, ha magas Tapasztalati Szintű, és megfelelő tudással bír.

A fejlécben szereplő Árrovat arról tájékotat, hogy a tárgy elkészítéséhez szükséges összetevők mennyibe kerülnek. Varázstárgyak eladásával rendkívül kevés bolt tartja fenn magát. Erionban több ismert kereskedő foglalkozik effajta ügyletekkel, ám csupán bájitalok és főzetek, esetenként amulettek kaphatóak náluk -, noha a forgalmi ár nagyban különbözhet az összetevők meghatározta önköltségi ártól. Ezen kívül minden varázshasználó a tárgy mana-igényétől függően is számít bizonyos díjazásra, már ha áruba bocsátja egyáltalán. Ilyen esetekben egy felhasznált Mp-ért átlagosan 1,5 aranyat kérnek.

A Varázstárgyakat, elkészítésük módja szerint, három különböző csoportba sorolhatjuk: a tapasztalati úton, a Jelmágiával vagy a Drágakőmágiával készített tárgyak közé.

A tapasztalati úton készített tárgyak a leggyengébbek, hatalmuk erősen korlátozott - általában papok, boszorkányok, boszorkánymesterek hozzáértését dicsérik. Leggyakrabban bájitalok vagy amulettek, elkészítésükhöz elegendő birtokolni a receptet, nem szükséges behatóan ismerni a mágiát. Alkotójuk ráolvasással plántálja beléjük a mágikus energiát, miközben Mana-pontjait felemésztve teszi teljessé a varázst.

A Jelmágiával alkotott varázstárgyakat a beléjük vésett rúnák ruházzák fel mágikus hatalommal. Készítésükhöz a Jelmágia ismerete és a mágia alapvető összefüggéseinek tisztán látása szükségeltetik. A rúnákat minden esetben Mágikus Aura Varázsjelbe kell foglalni, mert ez köti őket az adott tárgyhoz. Egy Varázsjelbe csak egyetlen rúna írható, azaz: a varázslónak annyi Varázsjelet kell rajzolnia, ahány rúnát a tárgyhoz kíván láncolni. Rúnamágiával sokféle varázstárgy készíthető; az egyedüli korlátot a rúnák száma, pontosabban a megrajzolásukra fordított Mana-pontok magas értéke jelenti. Olykor boszorkányok is készítenek rúnákkal televésett szerencseamuletteket. Ezeket mégis a tapasztalati úton készülő varázstárgyak közé soroljuk, mivel esetükben a rúnák nem tiszta mágikus hatást fogalmaznak meg, csak a készítéskor elkántált varázsigéket tükrözik írott formában.

A leghatalmasabbak kétségtelenül a Drágakőmágián alapuló Varázstárgyak. Számuknak, mágikus képességeiknek csak a képzelet és készítőjük hatalma szab hartárt. Esetükben a Mágiát a legalaposabban, a Drágakőmágiát pedig mesterfokon kell ismerni és művelni. Az efféle tárgyak úgy készülnek, hogy egy drágakövet a varázsó mágikus energiákal tölt fel, miáltal a kő maga is képessé válik mágikus hatások létrehozására. A varázstárgyak készítésének ezt a formáját - akárcsak a jelmágikus módszert - kizárólag varázsló alkalmazhatja.

Minden varázstárgy közös jellemzője - készüljön bármelyik metódussal -, hogy létrehozásukhoz transz szükséges, amely töretlenül fenn kell álljon a folyamat egész tartama alatt. Ha a koncentrálást bármi megzavarja, a már felhasznált Mana-pontok elvesznek, a tárgy pedig működésképtelen vagy tökéletlen lesz. Az, hogy a tárgyat egyetlen transzban kell elkészíteni, korlátozza a tulajdonságait is, hiszen a varázshasználó csak annyi Mana-pontból gazdálkodhat, amennyit egyszerre begyűjteni képes. (lásd *Max. Mana-pont*)

TAPASZTALATI ÚTON KÉSZÜLT VARÁZSTÁRGYAK

Tapasztalati úton papok, boszorkányok, boszorkánymesterek készítik Varázstárgyaikat. A varázslók elzárkóznak a mágia ezen - alacsonyrendűnek mondott - alkalmazásától, még ha legtöbbjük amúgy képes is lenne efféle holmik létrehozására.

A tapasztalati úton dolgozó mesterek kezei közül általában bájitalok, főzetek és amulettek kerülnek ki; közös tulajdonságuk, hogy megfelelő módon elkészítve (megfőzve) képesek Mana-pontok befogadására és a kívánt mágikus hatás kifejtésére. Elkészítésük a tárgy természetétől függően 1-3 órát vesz igénybe.

A bájitalok és főzetek akkor fejtik ki hatásukat, amikor felhajtásra kerülnek; mindig a teljes mennyiséget kell elfogyasztani, csökkentett adag befogadása esetén a kívánt hatás elmarad. Az ital 1k6 szegmens alatt aktivizálódik, hatása 1k6-szor tíz percig tart. Természetesen akadnak kivételek, mint példádul a Gyógyítás Itala, amely véglegesen begyógyítja a sebeket.

Az amulettek viselőjüket ruházzák fel mágikus tulajdonságukkal, illetve rá - és csakis rá - fejtik ki hatásukat. Ez azonnal megtörténik, milyest az illető magához vette az amulettet, s addig tart, ameddig el nem kerül tőle.

Ha Játékos Karakter kíván tapasztalati úton készülő varázstárgyat alkotni, csak a megfelelő formula birtokában teheti; annak utasításait pontosan követve elkészítheti az adott tárgyat. Be kell szereznie a hozzávalókat - amik nemritkán különleges és nehezen hozzáférhető anyagok -, majd gondos előkészítés után, transzba merülve, feltöltheti a kellő mennyiségű Mana-ponttal a Varázstárgyat. Mint az eddigiekből is kiviláglott, a karakter csak olyan tárgyat készíthet, amelynek Mana-pont igénye nem haladja meg Max.Mp-jét.

Az egyes tárgyaknál (bájitaloknál) a Mp rovatban tüntettük fel, hogy mennyi Mana-pontba kerül az adott tárgy létrehozása.

Bájitalok és főzetek

Gyógyital

Készítheti: pap, boszorkány
Mp: lásd a leírásban!
Időtartam: maradandó
Ára: lásd alább

Bárki, aki ebből az italból iszik, meggyógyul, sebei összeforrnak, visszanyeri életerejét, akárha pap gyógyította volna meg. Az ital minden olyan erősségű betegséget meggyógyít, melyre a készítéséhez felhasznált Mp-ok elegendőek, ám minden kórhoz más és más ital készítendő. A betegség az ital elfogyasztása után 1k6 körön belül, utóhatás nélkül meggyógyul. Az effajta főzetek csak élőlényekre hatnak, hisz csupán bennük lakozik az Élet Princípiuma.

A Gyógyital több formában, különböző erősséggel készül:

1 Fp	2 Mp	5e
1 Ép	4 Mp	1a

BETEGSÉGEK

Enyhe lefolyású	6 Mp	2a
Kevéssé súlyos	12 Mp	4a
Súlyos	16 Mp	5a
Nagyon súlyos	18 Mp	6a
Kritikus	30 Mp	10a
Válságos	40 Mp	13a
Halállal fenyegető	55 Mp	18a
Halálos	70 Mp	23a
Biztosan halálos	90 Mp	30a

A gyógyital hatása természetesen maradandó.

Életvíz

Készítheti: boszorkány
Mp: 200
Időtartam: maradandó
Ára: 16 arany

A rendkívül erős bájital felhatója újból fiatallá és életerőssé lesz, kigyógyul minden betegségéből. A hatás hasonló a Visszaváltoztatás (lásd Mágia; *Természetes Anyag Mágiája!*) mozaiknál leírthoz; azaz, az illető a lelke emlékezetében megőrzött idealizált kép alapján fiatalodik meg. Hegei eltűnnek, csonkolt végtagjai újból kinőnek, és így tovább.

Istenek Italai

Készítheti: pap, boszorkány
Mp: lásd a leírásban!
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 4 arany

Több efféle bájital ismeretes; közös tulajdonságuk, hogy felhajtójuk Képességeit fokozzák: erősebbé, ügyesebbé, intelligensebbé vagy akár szebbé teszik (minden Képességhez készíthető ilyen ital). A megváltozott Képesség természetesen befolyásolja az összes tőle függő értéket is, mint például a harcértéket vagy a Mágiaellenállást.

Az Istenek Italai több formában, különböző erősséggel készülnek:

Mp	tulajdonság
10	+1
20	+2
40	+3
80	+4
130	+5

Szerelmi bájital

Készítheti: boszorkány
Mp: 45
Időtartam: 1K6 nap
Ára: 5 arany

Aki a szerelmi bájitalt megissza, nyomban lángoló szerelemre gyúl az első ellentétes nemű, azonos fajba tartozó élőlény iránt, akit megpillant. Az áldozat jogosult asztrális ME dobásra 50 E erősség ellenében. A ital hatása 1k6 napig tart.

Bátorság itala

Készítheti: pap, boszorkánymester
Mp: 50
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 5 arany

Aki a bátorság italából iszik, nem ismer többé félelmet - legalábbis míg a hatás érvényesül. Harcban a következő előnyöket élvezi: KÉ +3, TÉ +10, Sebzés +1. Mivel bátorsága a vakmerőséggel határos, megfeledkezik minden óvatosságról, nem mérlegeli hideg fejjel az esélyeket, hanem az első adandó alkalommal káront ellenfelére. Ezért VÉ-je 10-zel csökken.

Gondolatolvasás itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: 60
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 5 arany

Aki az italt felhajtja, képes lesz a környezetében (20 láb sugarú kör) tartózkodó értelmes élőlények felszínes gondolatait kifürkészni. Egyszerre csak *egy lény* elméjéből olvashat, de tetszés szerint megválaszthatja, ki legyen az. Az áldozat mentál ME dobására jogosult, 20 E ellen.

Kicsinyítés itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: 80
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 1 arany

A kicsinyítés italát felhajtó ember zsugorodni kezd, testmagassága a tizedére csökken egyetlen kör alatt; a súlya is hasonlóképp változik. A hatás elmúltával visszaalakul eredeti méretére, ám ha ezt valami akadályozza, az Fp vagy Ép vesztéssel, súlyosabb esetben halállal jár.

Az ital csak az élőlényekre hat, felszerelési tárgyaikra nem.

Akaratátvitel itala

Készítheti: boszorkánymester
Mp: 100
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 4 arany

Aki az italt megissza, képes lesz egyetlen értelmes lény akaratát befolyásolni, ha az illető elvéti mentális ME-jét az ital 25 E-s erőssége ellen. A befolyásolt személynek a befolyásoló közelében (20 láb sugarú kör) kell tartózkodnia, ameddig a mentális kapcsolat (mentál-fonál) létre nem jön, azután már bármekkora távolság elválaszthatja őket egymástól. Ha az irányító nem látja áldozatát, csak találgatásokra hagyatkozhat afelől, vajon az végrehajtotta-e a kapott mentális parancsot.

Az ital hatásásának elmúltával az áldozat felszabadul a mentális befolyás alól.

Sárkánylehelet itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: lásd a leírásban!
Időtartam: 1 nap
Ára: 3 arany

Aki az italt felhajtja, tűzcsóvát fújhat a szájából. A csóva megperzseli az útjába kerülőket, de nem tesz kárt létrehozójában. Az ital egyetlen tűzfúvásra elegendő, de erre az ital elfogyasztásától számított egy napon belül tetszés szerinti pillanatban kerülhet sor.

Többféle erősségű ital ismeretes:

név	hossz	átmérő	sebzés	Mp
Sárkányfiók lehelete	10 láb	3 láb	6k6	60
Sárkány lehelete	20 láb	5 láb	10k6	90
Sárkánykirály lehelete	30 láb	7 láb	15k6	120

Sebezhetetlenség itala

Készítheti: pap, boszorkány, boszorkánymester
Mp: lásd a leírásban!
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: lásd a leírásban

Aki ilyen italt iszik, ellenállóvá válik valamely, előre meghatározott támadási formával szemben. Az ital hatása mindig csak a személyre hat, annak felszerelésére soha.

Különböző italok különböző támadásoktól védenek:

védelem	E	Mp	Ár
Őselemek és tűz	10	80	2a
Természetes mágia	10	80	3a
Asztrál	10	80	1a
Mentál	10	80	2a
Savak	10	80	2a
Méreg	5	100	2a
Sebezhetetlenség	10 (SFÉ)*	100	4a
Védelem (légiesség II)	1	120	4a

* A sebezhetetlenséget biztosító ital az Időtartama alatt a karaktert érő minden támadásra 10 SFÉ-t ad.

Repülés itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: 100
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 2 arany

Aki e különös italt felhajtja, parancsolhat maga körül (20láb sugarú kör) az elemi erőknek. Ezek felrepíthetik őt - de bárki mást is - a levegőbe. Egyszerre azonban csak egyetlen, 120 kg-ot meg nem haladó súlyú személy vagy tárgy repíthető. A hatás kiterjed az emelt személy felszerelési tárgyaira is, amennyiben azok a testtel együtt nem érik el a 120 Kg-os súlyt.

Láthatatlanság itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: 100
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 3 arany

Aki az italt megissza, láthatatlanná válik; hátránya, hogy a felszerelési tárgyakra nem hat. A láthatatlanság erőssége 5E.

Átváltozás itala

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: 120 (240)
Időtartam: 1K6-szor 10 perc
Ára: 10 (28) arany

Aki az italt megissza, átalakul valamilyen élőlénnyé, s míg az ital hatása tart (vagy akár örökre) úgy is marad. A változás lehet számára előnyös, de hátrányos is. Azt, hogy az áldozat mivé alakuljon át, minden esetben a készítő határozza meg az ital elkészítésekor. Egyébiránt az ital hatása megegyezik az azonos nevű varázslói mozaik hatásával.

A maradandó hatású ital készítése 240 Mp-ba kerül.

Szellemi frissesség itala

Készítheti: pap, boszorkány
Mp: 60
Időtartam: maradandó
Ára: 2 arany

Aki az italt felhajtja, haladéktalanul friss lesz és kipihent; minden elhasznált Pszi-pontja visszatér. A hatás maradandó.

Hatalom Itala

A Hatalom Itala különleges, nélkülözhetetlen főzet, készítésének formulája az egyik első ismeret, amit a boszorkányoknak és boszorkánymestereknek mestereik megtanítanak. Az említett két kaszt tagjai nem lehetnek meg a Hatalom Itala nélkül, hiszen ebből nyerik a varázslatok létrehozásához szükséges mágikus energiát (Mana-pontot). A különleges ital könnyen elkészíthető, néhány ritka növény, némi víz, és egy forraló edényke szükségeltetik hozzá. A formula transzot és hosszas ráolvasás ír még elő, melynek során a készítő mindösssze egyetlen Mana-pontot használ el. Cserébe annyi Hatalom Italát készíthet, amennyi tíz alkalomra elegendő. A formula teljes elvégzése 3 órát vesz igénybe. A nélkülözhetetlen füvek mesterfokú Herbalizmussall bármelyik erdőben begyűjthetőek, egyébként vásárolni kell őket (1 főzetre való 1 aranyba kerül).

A boszorkány és boszorkánymester, ha felhajt egy adagot a Hatalom Italából, telítődik mágikus energiával. Elméjébe feltöltődik Mana-ponttal, ismét annyi áll rendelkezésére a varázsláshoz, aamennyi az Energiabefogadó Képessége. Az ital használatának egyetlen hátránya, hogy erősen igénybe veszi a szervezetet. Egy adag felhatása a boszorkány Egészségét 3, a boszorkánymesterét 4 ponttal csökkenti. (Ne feledjük, nullára érkezve az illető meghal!) Az ital elemésztette Egészség-pontok csak kiadós alvás után térnek vissza. Ha a karakternek nincs módja teljesen kipiheni magát, jóval kevesebb Egészség-pontot kap vissza. Négy óránál rövidebb alvás alatt egy sem, attól kezdve óránként 1 pont tér vissza; a teljes kipihentséghez a karakter állapotától és a helyzettől függően 8-14 óra szükségeltetik.

AMULETTEK

Mérgektől óvó amulett

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester
Mp: lásd a leírásban!
Ára: 2 ezüst

A parányi ékszer ellenállóvá teszi viselőjét a mérgekkel szemben. Formáját tekintve nyakláncon hordható, rúnákkal telerótt arany lapocska. Attól függően, hogy mekkora hatalmú boszorkánymester készíti, más és más erősségű lehet.

Mp	Méregellenállás
40	+1
65	+2
95	+3
120	+4

Észrevétlenség amulettje

Készítheti: boszorkánymester
Mp: 100
Ára: 4 ezüst

Aki ezt az amulettet viseli, senkinek nem szúr szemet, minden tekintet elsiklik felette. Persze aki kimondottan őt figyeli (mint például egy őr), az látja. Az amulett további tulajdonsága, hogy a lopózás és a rejtőzés képzettséghez +20%-ot ad, valamint, hogy ha láthatatlanná tett karakter viseli, őt semmilyen módon nem lehet érzékelni. (Ez az amulett, ellentétben a többi mágikus tárggyal, láthatatlanná tehető.)

Érzelmek amulettje

Készítheti: boszorkány
Mp: 80
Ára: 2 ezüst

Az amulett növeli viselőjének asztrális Mágiaellenállását.

Mp	Asztrál ME
65	+5
80	+10
120	+15
160	+20

Tudatvédő amulett

Készítheti: csak varázsló, ha hajlandó
Mp: 90
Ára: 2 ezüst

Az amulett növeli viselőjének mentális Mágiaellenállását. Egy személy egyszerre legfeljebb egyféle amulettet viselhet, amennyiben többet is magára aggatott, csak a legnagyobb erősségű hatása érvényesül. (ez általánosságokban is igaz az amulettekre)

Mp	Mentál ME
70	+5
95	+10
135	+15
180	+20

Szerencse amulett

Készítheti: boszorkány
Mp: 120
Ára: 2 ezüst

Az amulett jószerencsével ruházza fel viselőjét. A játékos saját dobásaihoz +1-et hozzáadhat (vagy levonhat, ha úgy kedvezőbb), ami minden kockadobásra vonatkozik, akármilyen céllal is gurítja a kockát. Mivel a szerencsét befolyásolja, nem módosítónak számít, hanem magát a dobást változtatja meg. Például: a 99 természetes 00-*nak számít*, a 01 pedig 02-nek.

Igazság amulettje

Készítheti: pap, boszorkány
Mp: 60
Ára: 2 ezüst

Aki ezt az amulettet viseli, képes lesz különbséget tenni igazság és hazugság között, bármilyen meggyőzően érvelnek is az ellenkezője mellett. Az amulett használata koncentrációt igényel, azaz a karakternek figyelnie kell a hamisnak gondolt szavakra. (a játékosnak ezt előre be kell jelentenie!)

Hatalom Amulettje

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester, bárd
Mp: lásd a leírásban!
Ára: 2 ezüst

A Hatalom Amulettje a boszorkányok és boszorkánymesterek egyik legféltettebb, személyes tárgya. Az amulettbe kisebb, de tiszta szerkezetű rubin van foglalva. A rubint tulajdonosa - de bárki más is - képes feltölteni mágikus energiával (Mana-pontokkal), hogy azt később, szükség esetén kinyerje onnan. A betöltés transzot igényel és egy óráig tart, a kinyerés 1 kör alatt megtörténhet. A boszorkány és boszorkánymester egyszerre legtöbb annyi Mana-pontot képes amulettjében tárolni, amennyi a max. Mp-je, s értelemszerűen kivonni is csak ennyit képes belőle. A kivont Mana-pontok a fejébe kerülnek, s éppúgy varázsolhat belőlük, mint azokból, melyeket a Hatalom Italából nyer.

A varázslat annyi Mana-pontba kerül, amennyit a boszorkány avagy boszorkánymester a kőben tárolni szándékszik. Fontos azonban tudni, hogy csak teljesen üres követ lehet újra feltölteni.

A Hatalom Amulettje az egyetlen varázstárgy, amit bárd is képes készíteni.

Efféle Varázstárgyat csak a Rúnamágiában mesterfokon jártas varázsló képes alkotni, mert egyedül ő ismeri a mágia mélyebb összefüggéseit, s a rajzolatok hatalmát. A Jelmágiával készített tárgyak mindegyikén találhatunk Mágikus Aura Varázsjelet (lásd Mágia; Jelmágia), amely összefogja, s a tárgyhoz köti a mágikus hatást kölcsönző rúnákat. Számlálhatatlan mágikus rúna létezik; mind más és más hatalommal ruházza fel a tárgyat, amelyre írták. A rúnák együttes alkalmazásával - akárcsak a Mozaik Mágia esetében a varázslat mozaikokkal - szinte bármilyen mágikus hatás elérhető, következésképp bármilyen Varázstárgy elkészíthető.

Hely hiányában nem sorolhatjuk fel az ismert rúnákat - a Rúnamágia mesterei több ezer efféle jelet tartanak számon - csak néhány így készített Varázstárgyat. Itt kell megjegyeznünk, Rúnamágiát csak olyan varázsló alkalmazhat, aki tisztában van törvényszerűségeivel - azaz mesterfokon jártas az azonos nevű képzettségben.

A Varázstárgy készítésekor a varázsló a kiszemelt tárgyra transzban (lásd *Pszi; Transz diszciplina*) írja fel a Mágikus Aura Varázsjelet, melybe belefoglalja a kívánt hatásnak megfelelő rúnát. A rajzolás ideje alatt mindvégig transzban kell maradjon, különben a varázsjel és a rűna elveszíti mágikus hatását. Mivel a rúnát és a Mágikus Aura Varázsjelet egyszerre kell megrajzolnia, legfeljebb akkora hatalmú rúnát írhat le, melynek Manapont igénye a varázsjellel együtt sem haladja meg Max. Mp-jét. Értelemszerűen, ha már elhasználta a fejében tárolt energia egy hányadát, csak a maradékkal gazdálkodhat - vagy Energiagyűjtés diszciplinához folyamodik. Az alább leírt varázstárgyaknál feltűntetett Mp érték arról tudósít, mennyi Manapontot kell a varázslónak áldoznia a Varázstárgy elkészítésére. Az érték a Mágikus Aura Varázsjellel (33 Mp) együtt értendő.

A Jelmágiával készített varázstárgyak mindaddig megőrzik mágikus tulajdonságukat, amíg a rajzolatok töretlenek.

Itt most csak néhány példát sorolunk fel Jelmágiával létrehozott varázstárgyakra, de a lehetőségek szinte korlátlanok.

Varázstekercs

Mp: mint az adott varázslatnál +33Mp
Ára: 2 ezüst

A varázstekercs egyedi formája a Rúnamágiával készült varázstárgyaknak. A varázsló pergamen vagy papírusz terekcsre rója a mágikus energiákat (Mana-pontokat) tartalmazó rúnákat. Gyakorlatilag bármilyen varázslatot tekercsre vihet, amit hagyományos módon képes létrehozni. Ettől kezdve a tekercsre írt rúnák tartalmazzák a varázslathoz szükséges Mp-okat. Ha a varázsló életre akarja hívni varázslatát, csak fel kell olvasnia a rúnákat, majd eltépnie a papírlapot, hogy a mágikus energiák felszabaduljanak. A varázsigék kimondásával létrehozza a varázslatot, mintha csak fejből mondaná a megfelelő mozaikokat, a pergamen - és a rajzolatok - megtörésével pedig felszabadítja a bennük tárolt mágikus energiákat (Mana-pontokat). A varázstekercs felolvasása kétszer annyi időt vesz igénybe, mint az azonos varázslat, hiszen a kézzel a levegőbe írt rúnák elmaradnak. A felovasás egyetlen Manapontba sem kerül, s nem varázsló kasztú karakter is képes rá.

A felolvasónak mindenképpen, legalább alapfokon jártasnak kell lennie a Rúnamágia tudományában, hogy képes legyen helyesen kiejteni a mágikus tartamú szavakat. Nem kell azonban azonosnak lennie a tekercs lejegyzőjével, azaz egy magasabb szintű varázsló által írt tekercset felolvashat egy alacsonyabb szintű, vagy akár bárki más, olyan varázslatot hozva ezzel létre, amihez a saját hatalma egyébként nem lenne elegendő.

A lejegyzett varázsjelek addíg tárolják a beléjük zárt Mana-pontokat, amíg vonalaik töretlenek, de mivel az energiák felszabadításakor a felolvasó megtöri a vonalakat, a tekercsre írt varázslat csak egyszer használható fel.

Rúnakard

Ára: 5 arany

A közönséges kard (vagy bármilyen más fegyver) pengéjét díszítő rúnák képessé teszik a kardot, hogy a csak mágikus fegyverrel sebezhető (például légies) ellenfelet is megsebezze. Ezenkívül használója könnyebben forgatja - a kard szinte végtagja folytatásává válik - így harcértéke is jelentősen javul.

Mp	TÉ	VÉ	KÉ	Sebzés
63	+5	+5	+2	+1
93	+10	+10	+4	+2
123	+15	+15	+6	+3
153	+20	+20	+8	+4

Rúnapáncél

Ára: a felhasznált vért szokásos árának kétszerese

Bármilyen típusú vért, melyet megfelelő védőrúnák ruháznak fel különleges hatalommal

Mp	SFÉ	MGT
63	+1	-1
93	+2	-2
123	+3	-3
153	+4	-4

Az MGT rovatban feltűntetett érték levonandó az adott vért Mozgásgátló Tényezőjéből - ami nulla alá természetesen így sem csökkenhet.

Fürkész

Mp: 130
Ára: 3 arany

A Fürkész a kyrek ősi találmánya - hozzávetőleg tenyérnyi bronzlap, a megfelelő rúnákkal ellátva -, amely a Szimpatikus mágia törvényei alapján képes bárki helyzetét meghatározni. Használója a különböző színekben felragyogó rúákból kiolvashatja, hogy a keresett személy vagy tárgy milyen irányban és távolságban tartózkodik tőle. A Fürkész működéséhez szükséges valami vagy valaki, ami vagy aki szimpatikus viszonyban áll a keresett személlyel.

Sárkánybot

Mp: 93
Ára: 4 arany

A sárkánybot két méter hosszú, rúnákkal gazdagon telerótt, ékkövekkel díszített bot. Tulajdonosa képes a bot végéből csóvába formázott tüzet lövellni az ellenfele irányába, akár a sárkányok. A lángcsóva erősségét a felhasználó határozhatja meg, de legfeljebb 15k6 lehet. Minél erősebb a megidézett tűz, annál később lehet a botot újra használni: minden k6 sebzés után 10 perccel nő az újratöltődéshez szükséges idő. A bot összesen 15 alkalommal használható

Varázstörés botja

Mp: 133
Ára: 1 arany

A bot rövid, mindössze fél méter a hosszú. Segítségével bármilyen 100 Mp-nál nem nagyobb energiaigényű varázslat destruálható. Az ennél erősebb varázslatok bomlasztására a bot nem alkalmas.

Destruálásnál a használónak ugyanúgy ismernie kell a bomlasztandó varázslat felépítését, akár a hasonló mágikus mozaiknál. A használó feladata a felhasználandó Manapotok számának meghatározása is. Ezekből kitűnik, a Varázstörés botját csak a varázslásban jártas személy képes használni.

A varázslat bomlasztásához a bottal minden esetben meg kell érinteni a személyt, tárgyat vagy térrészt, akin/amin/ahol a varázslat hatást gyakorol.

A bot összesen 20 alkalommal használható

Barátság botja

Mp: 98
Ára: 8 ezüst

A kurta varázsbot használója bárkit a barátjává tehet. Egyetlen feltétel, hogy a kiszemelt lénynek rendelkeznie kell Asztrál Testtel - hogy hasson rá az Asztrálmágia - és el kell vétenie asztrális Mágiaellenállását. Ha ezen feltételek teljesülnek, az áldozat szeretetet fog érezni a bot tulajdonosa iránt. Szeretete egy teljes órán át tart, és akkor is ugyanaz iránt érzi, ha bot közben gazdát cserél). A hatás erőssége 40E és mindenben megegyezik az Asztrálmágia Szeretet mozaikjával. A bot két egymást követő használata között legalább egy nap kell elteljen. A bot összesen 15 alkalommal használható

Fegyver bot

Mp: 108
Ára: 3 arany

Első ránézésre vékony fémpálca, valójában azonban mágikus rúnákkal díszített rúnakard, amelyen többek között az Átformázás és az Átalakítás jele is szerepel. A varázsszó kimondásával a bot tulajdonosa ideiglenesen feloldhatja e két rúna hatását, miáltal a bot karddá változik. Az efféle fegyver egy hagyományoshoz képest a következő előnyökkel bír: TÉ +5, VÉ +5, KÉ +2, Sebzés +1. Kard formában mindig legfeljebb egy órán át marad, és egy újabb órának kell eltelnie, mielőtt újra használható. A bot összesen 50 alkalommal működőképes.

Egyes legendák beszámolnak olyan Fegyver botokról is, melyeket nem kardból, hanem bárdból vagy lándzsából készítettek.

Telekinézis botja

Mp: 73
Ára: 3 arany

A telekinézis bottal elemi erőt idézhetünk meg, minek segítségével különböző tárgyakat mozgathatunk (legfeljebb 100 kg-ot). A bot hatása mindenben megegyezik a Telekinézis nevű mágikus mozaikéval; kivéve, hogy a hatás legfeljebb 5 percig (30 kör) tart. (A bot 20E erősségű mágiát sugároz.) A bot legfeljebb 50 alkalommal használható.

Rémület botja

Mp: 73
Ára: 5 arany

Aki ellen a botot használják, az - ha elvéti asztrális Mágiaellenállást 20E ellen - rettegni fog a botot birtoklótól. A bot működése egyebekben megegyezik az azonos nevű asztrál mozaikkal, kivéve, hogy a hatás öt percen át tart. A bot két használata között legalább tíz perc kell elteljen. A bot legfeljebb 20 alkalommal használható.

Nekromanták botja

Mp: 90
Ára: 5 arany

A bot segítségével bármely varázsló könnyebben készítheti el a Nekromancia jelmágikus rajzolatait. A transz továbbra is szükséges, de ha a varázsköröket és a pentagrammákat ezzel a bottal rajzolja, úgy csak fele annyi Mana-pontot kell fölhasználnia. A többi mágikus rajzolatra a bot nincs hatással. Természetesen a varázslónak ismernie kell az adott rajzolatot - a bot a tudást nem pótolja. A bot legfeljebb 20 alkalommal használható.

Fény botja

Mp: 84
Ára: 8 ezüst

A bot, a varázsszó elhangzásakor, fénykupolát von tulajdonosa köré, bevilágítva annak közvetlen környezetét. A kupola sugarát bizonyos korlátok között a használó határozhatja meg, de az legkevesebb 1 láb, legfeljebb 20 láb lehet, s a középpontban mindig neki kell állnia. A teremtett fény a napsütéssel egyenértékű (13 E). A fénykupola egy órán át létezik, azután nyomtalanul szertefoszlik. A kupola a bothoz rögzített, annak mozgását követi. A bot legfeljebb 50 alkalommal használható.

Kígyóbot

Mp: 58
Ára: 6 arany

Ez a különös bot átváltoztatás rúnákkal van teleróva, amelyek a varázsszó elhangzásakor a botot kígyóvá változtatják. A kígyó hű lesz gazdájához - a bot tulajdonosához -, de mindenki mással szemben ellenségesen viselkedik. A bot tíz percen át marad kígyó formában, ezalatt harcértéke, Ép-je, Fp-je és sebzése *egy mérgeskígyóéval* egyezik meg. Ha ilyenkor a kígyó elpusztul, a varázstárgy is megsemmisül.

Aki ilyen botot mondhat a magáénak, azt a kígyók nem bántják; ehhez még a varázsszót sem szükséges kimondania: elég, ha a botot a kezében tartja. A bot legfeljebb 20 alkalommal használható.

Vándorbot

Mp: 63
Ára: 5 ezüst

Bárki, aki a mágikus vándorbotot a kezében fogja, képes tájékozódni a vadonban. Nem téved el még a legsűrűbb erdőben sem, mindig tudni fogja merre van észak - a rúnák megsúgják neki. Ehhez a bothoz nem kell varázsszót használni.

Átváltoztatás botja

Mp: 133
Ára: 3 arany

A bottal szinte bármilyen élőlényt bármilyen más élőlénynyé át lehet változtatni. Egyik lény (sem a kezdeti, sem az átalakított) súlya sem haladhatja meg a 100kg-ot. Hogy mivé változtat át, az a rúnáktól függ, azaz már a bot készítésekor meghatározandó. A hatás egy órán át tart, hacsak a bot használója előbb meg nem szűnteti. A bot két használatata között legalább egy napnak kell eltelnie. A bot legfeljebb 15 alkalommal használható.

Illúzió pálca

Mp: 113
Ára: 2 arany

Akire ezt a pálcát a varázsszó kimondása után ráfogják, illuzió áldozatául esik. A varázslat 40 E erősséggel jön létre, s az áldozat jogosult Mentálmágia elleni mentődobásra. A pálca csak akkor fejti ki hatását, ha az illető ME-próbáját elvétette. Az illuzió legfeljebb 1 óráig tart, vagy míg a pálca használója be nem szünteti a pálca működtetését. Két használat között legalább 10 percnek kell eltelnie.

Az illuzió mibenlétét a pálcára rótt rúnák hordozzák, azaz a pálcával mindig csak ugyanaz az illúzió kelthető, amit a pálca készítője jelekbe foglalt. Az értékesebb Illúzió pálcák három, négy, ritkán öt különböző illúziót is képesek kelteni. A pálca legfeljebb 20 alkalommal használható.

Utazás pálcája

Mp: 103
Ára: 2 ezüst

Aki a pálcát elroppantja, nyomban arra a helyre kerül, melyet a pálca alkotója rúnákba fogalmazott. Magyarán, az úticélt már a pálca elkészítésekor meg kell határozni. A mágikus utazásra az utazó legfeljebb saját testsúlyának megfelelő súlyú felszerelést vihet magával.

Tűzíj

Mp: 53
Ára: 8 arany

Ehhez az íjhoz nem kellenek vesszők: amint valaki felajzza, idegén megjelenik egy elemi tűznyíl, amit az íjász kilőhet. A tűznyíl erőssége 2 (sebzése 2k6 Sp).

Mély tarisznya

Mp: 51
Ára: 4 arany

Első ránézésre közönséges tarisznya, azonban a belehímzett rúnák mágikus erejének segítségével háromszor annyi terhet vihet benne viselője, mint a közönséges tarisznyákban. Ennek oka, hogy egy különlegesen kiképzett térkapu helyezkedik el a tarisznya aljában, amely valamely biztonságos helyre nyílik. Persze a térkapu túlsó oldaláról bárki belenyúlhat a tarisznyába is.

Védőköpeny

Mp: lásd a leírásban!
Ára: 4 arany

Ez a köpeny Elemi Erő aurát von viselője köré, amely megvédi őt a különböző sérülésektől. A köpeny viselőjét nem akadályozza, olyanok is viselhetik, - pl. varázslók - akik egyébként nem viselhetnének páncélt. Túlütés esetén - minden alkalommal - a köpeny egy pontot veszít SFÉ-jéből.

Mp	SFÉ
63	+1
93	+2
123	+3
153	+4

Rúnapajzs

Mp: lásd a leírásban!
Ára: 6 arany

Azt, aki ilyen pajzsot használ, ellenfelei sokkal nehezebben találják el a harcban. A rúnákkal ékesített pajzs felfogja még a legügyesebb támadásokat is. Túlütés esetén - minden alkalommal - a pajzs 3 pontot veszít VÉ-jéből.

Mp	VÉ
63	+5
93	+10
123	+15
153	+20

Lopakodó lábbeli

Mp: 73
Ára: 2 arany

A finom bőrből készült lábbelibe égetett vagy hímzett mágikus jelek képessé teszik viselőjét, hogy nesztelenül lopakodjon, még a legnehezebb körülmények között is. Bárki, aki felveszi, +50%-ot adhat Lopakodás képzettségéhez, amíg a csizmát viseli. Ez még a lopakodásban képzetlenekre is vonatkozik (nekik eredetileg 0%-uk van).

Ugrás lábbelije

Mp: 43
Ára: 2 arany

A lábbeli viselője képes kétszer akkorát ugrani, mint egyébként. Ha a harc körülményei megengedik, a csizma viselője kihasználhatja fürgeségét, így +5-tel javítva VÉ-ét.

Rohanó lábbeli

Mp: 53
Ára: 2 arany

A lábbeli viselője képes lesz emberfeletti gyorsasággal futni, egy óra alatt akár ötven kilométert is megtehet. Akármilyen gyorsan teszi meg ezt a távot, utána mindenképpen pihennie kell, különben percenként veszít egy Fájdalomtűrés Pontot a kimerültségtől.

Ha nem használja rohanásra, a lábbeli akkor is javítja gyorsaságát, +4-gyel.

Repülő szőnyeg

Mp: 98
Ára: 8 arany

Dzsad varázslók által közkedvelt tárgy, képes a levegőbe emelni bárkit (maximum 200 kg-ot), aki ráül és kimondja a varázsszót. A szőnyeg egyszerű varázsszavakkal irányítható.

Feneketlen korsó

Mp: 83
Ára: 3 ezüst

A korsó tulajdonosa bármilyen, általa megnevezett és ismert folyadékot kiönthet a látszólag üres korsóból. Egy nap leforgása alatt összesen 10 l tetszés szerinti folyadék önthető ki, bármilyen kombinációban. Ezek mind a Természetes anyag mágiájánál leírt I. anyagcsoportba kell tartozzanak. A korsóval szembeni egyetlen megkötés, hogy csak olyan folyadék önthető ki belőle, amelyet a felhasználó ismer - és nem csak névről. Azzaz például erős savat csak mesterfokon képzett alkimista önthet.

Láthatatlanság köpenye

Mp: 70
Ára: 4 arany

Aki ezt a köpenyt magára ölti, láthatatlanná válik - minden olyan felszerelésével együtt, amely része személyes aurájának -, feltéve, hogy súlya nem haladja meg a 120 kg-ot. Ha a köpenyt tulajdonosa nem rendeltetésszerűen viseli, annak hatása nem jelentkezik. Ha a köpenyt leveszi - akár a viselője, akár más -, viselője azonnal *láthatóvá válik*.

Rejtőzés köpenye

Mp: 45
Ára: 4 arany

A köpeny viselője képes lesz szinte bármilyen környezetben elrejtőzni, mégha nem is képzett benne. Ez a mágikus köpeny midig úgy változtatja színét és formáját, hogy a lehető legjobban beleolvadjon környezetébe. Ha a viselője úgy akarja, a köpeny közönséges ruhadarabnak látszik. Használat közben +60%-ot ad viselőjének Rejtőzés képzettségére.

Meleg zeke

Mp: 45
Ára: 3 arany

A zeke viselőjét minden külső körülmények közt melegen tartja: Elemi Hő aurát von köréje. Ha a külső hőmérséklet magasabb 20 foknál, a zeke hatástalan - a meleg ellen nem véd.

Hősök zászlaja

Mp: 113
Ára: 10 arany

Egyes lovagrendek (főleg a sötétek) varázslókat alkalmaznak, hogy azok segítsék őket a csatában. Ilyen segítség ez a Varázstárgy is.

Egy hatalmas lobogóra festi föl a varázsló a Bátorság és a Félelem szimbólumát. Csata közben a zászlóvivő halad az élen, a Félelem szimbóluma az ellenség felé, a Bátorságé a lovagok felé néz. Amint a megfélemlített ellenség közelébe érnek, a lovagok a Bátorságtól fűtve előrerontanak, a zászlóvivő pedig hátulmarad. A lovagok természetesen nem fordulnak hátra, hiszen megfutamodni büszkeségük ellen való volna.

Mindkét hatás 20E erősségű, s asztrális ME dobható ellene.

Fürge ujjak kesztyűje

Mp: 83
Ára: 2 arany

Az a tolvaj - vagy bárki más -, aki ezt a pár finom bőrből varrott kesztyűt felhúzza, meglepő gyorsasággal és ügyeséggel lesz képes lopni és zárakat kinyitni. Zsebmetszés és Zárnyitás képzettségeire egyenként +40%-ot kap, de csak akkor, ha eleve jártas volt bennük.

Erő kesztyűje

Mp: 73
Ára: 3 arany

Bárki, aki e mágikus kesztyűket felhúzza, erősebb lesz, mint volt. Ereje 4-gyel növekszik.

Acélos akarat medálja

Mp: 73
Ára: 7 arany

A medál viselője Akaraterejét +4-gyel növeli.

Kiegyensúlyozottság medálja

Mp: 73
Ára: 7 arany

A medál viselője Asztrálját +4-gyel növeli.

Nyelvek sisakja

Mp: 113
Ára: 5 arany

Aki a mágikus sisakot a fejére teszi, képes lesz megérteni a világon beszélt összes nyelvet. Sajnos a sisak visszafelé nem működik, azaz a viselője nem lesz képes az idegen nyelven beszélni.

Harci nyereg

Mp: 43
Ára: 6 arany

A rúnákkal díszített harci nyereg képessé tesz bárkit, aki beleül, hogy mesterien ülje meg lovát, és kihasználja mindazokat az előnyöket, amelyeket egy mesterfokon képzett lovas élvez. A lovasnak tudnia kell alapfokon lovagolni. Képzetlen karakterek a nyereggel képesek lesznek megülni a lovat, mintha alapfokon képzettek lennének.

Mászókesztyű

Mp: 48
Ára: 3 arany

Bárki, aki felhúzza ezt a finom bőrből készült kesztyűt, képes lesz szinte emberfeletti ügyességgel mászni, még ha addig képzetlen is volt benne. A kesztyű +50%-ot ad a Mászás képzettségre.



Drágakőmágiával készített varázstárgyak

Ilyen Varázstárgyat csak nagyhatalmú varázslók és mágusok képesek létrehozni. A drágakő segítségével készített varázstárgyak a leghatalmasabbak mind között. Gyakorlatilag minden eddig felsorolt varázstárgy elkészíthető drágakő felhasználásával, csak ki kell választani a megfelelő követ.

Igaz-drágakőként hatot tartanak számon - a gyémántot, a smaragdot, a rubint, a zafírt, a fekete- avagy sonioni-opált és az igazgyöngyöt - de a legtöbb tudós és alkimista drágakő névvel illeti az összes olyan kristályt, amely mágikus tulajdonsággal bír. Kimondhatjuk tehát, a drágaköveket az különbözteti meg a közönséges kövektől, hogy képesek a mágikus energiák fókuszálására. Ezt rendkívüli és egyedi kristályrajzolatuk teszi lehetővé: a rácsrajzolatok összegyűjtik környezetükből a mágikus energiát és tárolják avagy kisugározzák azt. Ibn al Beithar, dzsad drágakőmágus és alkimista összefoglaló művében az *Al Ahmada Benina*-ban (A drágakövek varázsa) ír erről. Megállapítja, hogy egyes kövek nem csak maguktól fókuszálják a környezeti energiákat, hanem fel is tölthetőek mágikus energiákkal (Mana-pontokkal), miáltal különféle mágikus hatások tárolására és kisugárzására válnak képessé. Erre elméletileg minden drágakő alkalmas, gyakorlatban azonban csak a különlegesen tiszta és értékes darabok. Drágakőmágiára csak különlegesen tiszta, jó minőségű drágakövek használhatóak; értékük legalább tízszerese az ugyanolyan fajta, de közönséges kövekének.

A drágakövek tárgykörei

A különböző fajta drágakövek különböző mágikus hatások gyakorlására alkalmassak. Tárgykörnek nevezzük azt a területet, témát, mellyel kapcsolatban a kő mágikus hatást képes tárolni és kisugározni. Az alábbi felsorolás megadja, melyik drágakő, milyen tárgykörben érintett, azaz mivel kapcsolatos varázstárgyat lehet belőle készíteni.

Drágakő	tárgykör
Gyémánt	élőholtak, mérgek, betegségek
Igazgyöngy	gyógyítás
Rubin	általános mágikus kő
Smaragd	általános mágikus kő
Zafír	mágiaellenállás, ellenvarázs
Fekete (sonioni) opál	varázslat immunitás
Achát	alvás
Akvamarin	őselemek* (Ősvíz)
Alexandrit	démonok
Ametiszt	részegség
Azurit	asztrológia, égitestek
Borostyán	betegségek
Cirkon	idő, időmágia
Füstkvarc	tájékozódás, égtájak, térmágia
Gránát	őselemek* (Őstűz, tűz)
Hegyi kristály	őselemek* (Őslevegő), kísértetek
Hematit	harc, támadás
Holdkő	alakváltók, kóborló dögök, éji rémek
Jade	zene, ének, tánc, hangok
Jáspis	mérgek
Jet	őselemek* (Ősföld)
Kalcedon	élőholtak
Karnélian	gonoszok, ellenség, rosszakarók
Koral	tengerek, hajózás, úszás
Krizoberil	lélek
Krizopráz	láthatatlanság, észrevétlenség
Lapis lazuli	Ψ, tudat
Malachit	hatásai ismeretlenek
Nefrit	őselemek (Elemi Erő)
Obszidián	necromancia
Onix	viszály, ellenség
Opál	természetes anyagok mágiája
Peridot	asztrál
Rózsakvarc	védelem, sebesülések
Spinell	harc
Szerpentin	mentál
Tigrisszem	tolvajlás, lopás, lopakodás
Topáz	légiesség
Turmalin	harc, védelem
Türkiz	lovak, lovaglás

* a kő vonatkozik az Őselem hatására, a Paraelemre is

Drágakőmágia

A Drágakőmágia - jelen összefüggésben - a drágakövek mágikus energiával (Mana-pontokkal) való feltöltését jelenti. Minthogy a drágakövek fókuszálják a mágikus energiákat, feltöltésük kevés Mana-pontot igényel. Az egyetlen bonyodalmat az okozza, hogy a kőbe töltött energia elillan, mikor a kő kisugározza magából a belezárt mágikus hatást. Hogy ez ne történhessék meg, gondoskodni kell a drágakő energia-utánpótlásáról. Ez az Átlényegítés nevű, különleges varázslattal könnyen elvégezhető. Az Átlényegítés kizárólag transzban (lásd Pszi - Transz diszciplina) végezhető, s Mana-pont igénye a a kőbe zárt mágikus hatás jellegétől függ. Detekció esetén 50 Mp, Védelem esetén 80 Mp, Okozás esetén 100 Mp. Hogy a hatás jellegén mit értünk, kiviláglik a következő bekezdésből.

A Mana-pontokkal való feltöltés során a varázsló köteles meghatározni a drágakőben tárolt - és az általa később kibocsájtott - mágikus hatás jellegét. Az igaz-drágaköveket kivéve a drágakövekkel alapvetően háromféle hatás érhető el: Detekció, Védelem és Okozás.

A **Detekció** az adott tárgykörrel kapcsolatos dolgok, hatások észlelése, felfedezése avagy éppenséggel leleplezése. A drágakő birtokosának összpontosítania szükséges az észlelésre, különben nem ér el eredményt. Összpontosítás közben harcolhat, beszélhet, lovagolhat.... stb, de nem varázsolhat és nem használhat pszit vagy egyéb olyan varázstárgyat, mely koncentrálást igényel. Az észlelés 20 láb sugarú körön belül működik, de az észlelőnek nem feltétlenül kell látnia az észlelendő dolgot.

A **Védelem** az adott tárgykörben előforduló támadásoktól óv. A Védelem általában nem igényel külön összpontosítást, de hatását csak és kizárólag a drágakő viselőjére fejti ki.

Az **Okozás** az adott tárgykörrel kapcsolatos támadó jellegű hatásokat, varázslatokat jelenti. Minden esetben koncentrálást és a megfelelő varázsszó kimondását igényli. Okozással általában a drágakőtől számított 20 láb sugarú körön belül tartózkodó lényekre, tárgyakra, dolgokra gyakorolható hatás. Egyetlen efféle drágakő sem használható egy körben többször, de zömüknél tíz vagy mégtöbb kör kell elteljen, mielőtt újra alkalmassá lesznek a hatás kisugárzására - ennyi idő szükséges a drágakőnek, hogy magába gyűjtve a környezetében fellelhető mágikus energiákat, újra feltöltődjék. Ha valaki mégis megpróbálná előbb használni, a kísérlet csődöt mond és a feltöltődés is előről kezdődik.

A drágakőbe töltött minden egyes Mana-pont 1 E-vel növeli a benne tárolt mágikus hatás erősségét (1 Mp = 1E) - a három közül bármelyik hatásról legyen is szó. A drágakövekbe tölthető Manapontok mennyiségét egyedül a drágakő mérete korlátozza. Egy karátnyi drágakő 1E-nek megfelelő mennyiségű Manaponttal tölthető fel - ebbe nem számítanak bele az Átlényegítésre fordított Mana-pontok, tehát a drágakő elkészítésének Mp-igénye megegyezik az átlényegítéshez és az erősítéshez (1Mp x E) szükséges Mp-k összegével.

Drágakőmágián alapuló varázstárgyat csak az a varázsló kasztú karakter készíthet, aki Mesterfokon jártas az azonos nevű képzettségben.

Drágakőmágiával alapvetően kétféle módon készülhetnek varázstárgyak: Felruházással vagy Esszenciával.

Felruházás

Felruházásnál a drágakövet gondosan kiválasztott hordozóba kell foglalni; a kő azon keresztül fejti ki hatását környezetére vagy viselőjére. Az egyes hordozókba foglalható drágakövek maximális nagyságáról az alábbi táblázat tudósít:

Hordozó	max. karát (max. Mp, max. E)
pálca	20
gyűrű	20
medál	80
bot	100
pajzs	120
markolat	120
páncél (mellvért)	140

A gyűrűbe foglalt drágakő csak akkor fejti ki hatását, ha a gyűrűt viselik. A *detektáló-gyűrűvel* való érzékeléshez összpontosítani kell; a viselő a testétől számított 20 lábnyi körben, egyszerre minden irányban érzékel. A *védő-gyűrű* - ha csak az adott hatás leírásánál másként nem szerepel - szünet nélkül gyakorolja védelmét viselőjére - amíg az a gyűrűt az ujján tartja. Az *okozó-gyűrű* hatását viselője akarata és a hatás leírásánál közöltek szerint gyakorolja, akkor, amikor a varázsszót a viselő kimondja.

A pálcába foglalt drágakő csak akkor fejti ki hatását, ha a pálcát kézben fogják. A *detektáló-pálcával* való érzékeléshez összpontosítani kell, s a pálcával a kifürkészni kívánt irányba mutatni; a pálca birtokosa 20 láb távolságig képes érzékelni. A *védő-pálca* csak akkor védi birtokosát, ha az a kezében tartja és csak az ellen, akire vagy amire a pálcával mutat. Az *okozó-pálca* hatását arra gyakorolja, akire vagy amire a pálca birtokosa mutat. A kiszemelt áldozatnak nem 20, hanem 100 láb sugarú körön kell belül esnie.

A medált általában nyakban, láncon hordják; hatását csak arra fejti ki, aki viseli. Minden egyébben a gyűrűkre emlékeztet.

A botba foglalt drágakő csak akkor fejti ki hatását, ha a botot kézben fogják. A *detektáló-bottal* való érzékeléshez összpontosítani kell, és a botot előre tartani. A bot birtokosa abban az irányban, amerre a botot tartja, 120 fokos irányszögben, 40 láb távolságig érzékel. A *védő-bot* csak akkor védi birtokosát, ha kézben fogják, és csak az ellen, aki vagy ami felé tartják (az irányszög szintén 120 fok). Az *okozó-bot* hatását arra gyakorolja, aki vagy ami felé a botot tartják (120 fok); a kiszemelt áldozatnak nem 20, hanem 40 lábon belül kell tartózkodnia.

A pajzs majd' mindenben a bothoz hasonlít, ám esetében az irányszög 180 fok, a távolság pedig a szokásos 20 méter.

A markolat bármilyen fegyver markolata lehet; a belefoglalt drágakő csak akkor fejti ki hatásást, ha a fegyvert kézben tartják. A *detektáló-* és *védőfegyverek* a hasonló botokra, az *okozó-fegyverek* pedig az okozó-pálcákra emlékeztetnek - ám hatásukat minden esetben csak 20 láb távolságig fejtik ki. A fegyverek természetükből eredően egészen különbözően viselkednek, ha a hatás a harccal mint tárgykörrel kapcsolatos (lásd a hatások leírásában).

A páncél azon darabja, amely a drágakő foglalatát adja, mindig merev anyagból kell legyen. A páncélba foglalt drágakő csak akkor fejti ki hatását, ha a páncélt viselik. A páncélok - természetükből fakadóan - kivételes módon viselkednek, ha a drágakő tárgyköre a védelemmel kapcsolatos. Egyebekben mindenben a medálokra emlékeztetnek.

Esszencia

Esszencia Szimpatikus Mágián alapuló eljárás, mellyel bájitalokat lehet készíteni. Lényege, hogy a mágikus hatalommal (Mana-pontokkal) már feltöltött drágakövet kristálytiszta forrásvízbe helyezzük, s ott egy teljes éven át állni hagyjuk, miáltal a víz átveszi a kő hatását és bájitallá válik. Külsőre a bájolás nem állapítható meg a vízről, de mágikus Fürkészés felfedi mibenlétét. A drágakő az egy esztendő leteltével persze újból felhasználható, egyszerre azonban csak egyetlen adagra való esszencia készíthető vele.

Az esszenciák - a bájitalokhoz hasonlóan - arra vonatkoz-

tatva fejtik ki mágikus hatásukat, aki megissza őket. Az Okozás jellegű eszenciák gyűrű viseletére emlékeztető módon működnek, azaz a hatás nem az ital felhajtóját éri. Egyes eszszenciák esetében ez egészen abszurd helyzetet teremthet.

Drágakövek mágikus hatásai

Az alábbiak hordozóba foglalt drágakőre vonatkoznak, de ugyanezen hatások érvényesülnek esszenciák esetében is. Az egyetlen kivétel, hogy az esszencia a bájitalokhoz hasonló, azaz csak egyszer hatásos.

Achát

Detekció: Éber alvás: ha a kő viselőjét álmában bárki ellenséges szándékkal

közelíti meg, azonnal fölébred és harcra kész. Ha az ellenséges szándékú karakter Tapasztalati Szintje magasabb, mint a varázstárgy E-je, akkor az észlelés csődöt mond.

Védelem: Mély, megnyugtató alvás, ami alatt a pszi pontok kétszeres sebességgel térnek vissza (például: 1 (p visszanyeréséhez elegendő 5 perc alvás). Az álmot vagy alvást okozó mágikus hatásoktól megvéd, ha E-je nagyobb a hatás E-jénél.

Okozás: A kő birtokosa elaltathatja ellenfeleit, összesen annyit, hogy Tapasztalati Szintjük összege ne haladja meg a kő E-jét. Az áldozatok sikeres mentális Mágiaellenállás esetén nem alszanak el, különben mágikus álomba merülnek 1k6 percre. Közönséges módon nem ébreszthetők fel, de a pszi Ébresztés diszciplinája felveri őket. Akinek védő típusú achát tárgya van, arra a varázs csak akkor hat, ha az Okozás E-je meghaladja a Védelemét. A tárgy tíz körönként használható.

Alexandrit

Detekció: Démonok észlelése. Ha a démon leplezni akarja jelenlétét, nagyobb erősítéssel kell tegye, mint a varázstárgy E-je, különben lelepleződik. Az észlelő nem képes meghatározni a démon típusát, csak azt, hogy külső, démoni síkról származik.

Védelem: Védelem a démonoktól. A kő olyan aurát bocsát ki, amely felettébb kellemetlen a démonoknak, ezért összezavarodnak és gyengébben harcolnak. A tárgy minden E-je után -1 levonás jár a démonok TÉ-re és minden varázslatukat -1 E-vel gyengébben képesek csak létrehozni.

Okozás: Démonok idézése. A kő birtokában egy varázsló megidézhet egy tetszőleges, általa kiválasztott démont. A kő helyettesíti az idéző pentagrammát és annyi Manapontot a litániából, amennyi az E-je. Mágikus gyertya, és a démon neve ezesetben is szükséges. Mivel itt nincs pentagramma, a gyertya addig fenyegeti a démont, amíg a varázsló kezében van. Figyelem, az okozásra felkészített kő - akárcsak a pentagramma - nem véd meg a démontól!

Okozás: Démonok befolyásolása. A drágakövet tartalmazó tárgy segítségével saját akaratunkat rábírhatjuk egy démonra, ha elvéti mentális Mágiaellenállását. Onnan kezdve úgy viselkedik, mintha Akaratátvitel mozaik hatna rá. A kő hatása nem feleltethető meg egyértelműen Mentálmágikus hatásnak, mivel elsősorban a démonokkal és nem a Mentálmágiával áll kapcsolatban. A démonnak csak egyetlen parancsot - de bármilyen bonyolultat is - adhat a kő viselője, amit a démonnak végre kell hajtania. Akár sikeres volt a küldetés, akár nem, egy nap elteltével a mágikus hatás elmúlik. A tárgy két használata közt legalább egy nap kell elteljen.

Okozás: Mint ismeretes, a démonok Mentál Testének felépítése annyira különböző az élőlényekétől, hogy külön ismeretek hiányában egyetlen varázsló sem képes rájuk Mentálmágiával hatni. Alexandrit segítségével azonban, az okozásnál nem nagyobb erősítésű, Mentálmágia alkalmazható ellenük.

Elemek kövei

Akvamarin (Ősvíz, Elemi fagy),
Gránát (Őstűz, tűz, Elemi hő),
Jet (Ősföld, Elemi sötét),
Hegyikristály (Őslevegő, Elemi fény)

Detekció: Őselemek észlelése. Alkalmas leplezett jelenlétük felderítésére is, ha a detekció erőssége meghaladja a leplezését. Segítségével viselőjüe a többi, őselemekkel kapcsolatos tárgyról, rúnáról is megállapíthatja mibenlétüket. A rúnákat minden esetben látni kell.

Védelem: Védelem a kapcsolatos őselemtől. Minden olyan varázslat, amely a kapcsolatos őselemen alapszik, annyit veszít E-jéből, amennyi a védő tárgy E-je. A gyengülés csak a viselőre érvényes - mintha ellentétes elemből való aura védené - a környezetre csonkítatlan erősséggel hat a varázslat. Használata összpontosítást és varázsszó kimondását igényli. A hatás 1k6 percig tart. Két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Okozás: A kapcsolatos őselem egy előre meghatározott formában megidézhető. A tárgy minden esetben úgy működik, mint a megfelelő mágikus mozaik, negyede akkora erősséggel, mint az okozás E-je (4E okozás = 1E mozaik). A drágakő hatása azonban 1 percig (6 kör) tart, ami természetesen nem vonatkozik az időtartam nélküli formákra (nyíl, kitörés). Két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Nefrit

Detekció: Azonos az őselemekével.

Védelem: Védelem a fizikai behatásoktól (Elemi Erő). Megvéd az Elemi Erő alapú támadásoktól (gyöngíti E-jüket) valamint Elemi Erő vértet képez viselője testén, aminek az SFÉ-je tizede annyi, mint a Védelem Erőssége (10E = 1 SFÉ). Használata külön összpontosítást és varázsszó kimondását igényli. A hatás 1k6 percig tart. Két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Okozás: Azonos az őselemekével

Ametiszt

Detekció: A tárgy tulajdonosa képes bármilyen fajta szeszesitalt észlelni, még ha higítják, vagy más italba keverve álcázzák is.

Védelem: A részegséggel szemben javítja viselője állóképességét, minden E után 1-gyel. Más tekintetben a viselő állóképessége változatlan.

Okozás: Az ital, melybe a drágakövet hordozó tárgyat mártják, ötszörös részegítő hatással bír. A csalást kizárólag detekció típusú ametisztet tartalmazó tárggyal lehet felfedni.

Azurit

Detekció: A kő viselője érzékeli a csillagok állását, képes meghatározni helyzetüket akár felhős időben is. Tájékozódni csak akkor tud utánuk, ha ezt külön tanulta.

Védelem: A tárgy viselőjére nem hatnak a balszerencsés asztrológiai együttállások. Sok vidéken a holtak szemére tesznek azuritot, hogy ne váljanak éji rémekké vagy kóborló dögökké.

Okozás: Viselőjét olyan értelemmel és intelligenciával ruházza fel az asztrológia tudományának területén (és csak ott!), hogy az jóval kevesebb képzettség pontért sajátíthatja el ezt a tudományt. A tárgy minden 5 E-je 1 képzettség pontot pótol (5E = 1 KP), azonban a szükséges képzettség pontoknak legfeljebb a fele pótolható a kő segítségével. A tárgy használata összpontosítást nem igényel, de tanítást - ha mégoly keveset is - igen.

Borostyán

Detekció: A kő viselője megállapíthatja, hogy van-e beteg ember a környezetében. Képes felfedni a fertőzött kutakat, ételeket is. A mágikus betegségeket és hordozóikat is felfedezheti, ha a kő E-je nagyobb, mint a betegségé.

Védelem: A betegséggel szemben viselője egészségét javítja eggyel a kő minden 10 E-je (10E = 1 pont); minden más tekintetben a viselő egészsége változatlan.

Okozás: A feketemágiával átitatot borostyán segítségével a kő tulajdonosa mágikus betegségeket okzhat ellenfeleinek, ha a kővel őket megérinti. Az áldozat dobhat egészség-próbát, hogy a hatást elkerülje. Az okozott betegség fajtáját a készítő határozza meg a tárgy erősségének függvényében. A tárgy két használata között legalább egy napnak kell eltelnie.

Cirkon

Detekció: A kő páratlan időérzékkel ruházza föl tulajdonosát, ami gyakran nem kis előny. Például a legtöbb varázslatnál adott, hogy mennyi ideig hat, amivel a varázsló persze tisztában van. Az egyetlen problémát az okozhatja, hogy az idő múlása felől csak találgathat. Nem így a kő birtokában!

Védelem: A kő a viselőjére ható varázslatok időtartamát csökkenti, mégpedig 1 szegmenssel minden egyes E után. Ha a levonás nagyobb, mint a varázslat eredeti időtartama, akkor a varázslat - a kő viselőjén - csak 1 szegmensig működik.

Okozás: Ha varázsló használja a követ, minden egyes varázslata annyi szegmenssel tovább tart, amennyi a kő E-je. Ez nem vonatkozik az időtartam nélküli varázslatokra (nyíl forma, kitörés).

Füstkvarc

Detekció: Térmágia észlelése - akár leplezett formában is. A tárgy segítégével viselője a többi, térmágiával kapcsolatos tárgyról, rúnáról is megállapíthatja mibenlétüket. A rúnákat minden esetben látni kell.

Detekció: A kő viselője inden körülmények között képes megállapítani az északi irányt.

Védelem: A kő viselőjére nem hatnak azok a távolbaható varázslatok, melyek erőssége nem haladja meg a védelem erősségét.

Okozás: A kő segítségével térmágikus hatások hozhatók létre: Térkapu, Teleportáció vagy Távolbahatás. Ez utóbbit csak varázsló képes használni, mégpedig ha varázslás közben jobbjába fogja a követ, az - erősségének arányában - a megfelelő mozaikot pótolja. Minden esetben a pontos hatást a tárgy készítője határozza meg.

Okozás: A kő esszenciájába megmártott nyílvessző pontosan célt talál. Az ilyen vesszőt használó íjász +1-et kap CÉ-re az esszencia minden egyes E-je után.

Okozás: Célzófegyverbe foglalt kő a fegyver pontosságát javítja és lőtávolságát növeli, mégpedig annyi méterrel, amennyi a kő E-je. A célpont lőfegyverrel szembeni VÉ-je (lásd *Harcrendszer - Célzás*) ugyanennyivel romlik.

Hegyikristály, Holdkő, Kalcedon, Krizoberil, Obszidián

Detekció: Élőholtak/kísértetek/lelkek/alakváltók észlelése. Ha a túlvilági teremtmény leplezni akarja jelenlétét, nagyobb erősítéssel kell tegye, mint a varázstárgy, különben jelenlétére fény derül. Az észlelő nem képes meghatározni a túlvilági teremtmény típusát, csak amennyire ezt az kő tárgyköre elárulja.

Védelem: Védelem a túlvilági teremtményektől. A kő olyan aurát bocsát ki, amely kellemetlen a túlvilági teremtményeknek, ezért összezavarodnak és gyengébben harcolnak. A tárgy minden E-je után -1 levonás jár a túlvilági teremtmények TÉ-re, valamint minden varázslatukat ugyan ennyi E-vel gyengébben képessek csak létrehozni.

Okozás: Túlvilági teremtmény idézése. A kő birtokában egy varázsló megidézhet egy tetszőleges, általa kiválasztott túlvilági teremtményt. A kő helyettesíti az idéző pentagrammát és annyi Manapontot a litániából, amennyi az E-je. Mágikus gyertya, és a túlvilági teremtmény neve ezesetben is szükséges. Mivel nincs pentagramma, a gyertya addíg fenyegeti a túlvilági teremtményt, amíg a varázsló kezében van. Figyelem, a kő - akárcsak a pentagramma - nem véd meg a túlvilági teremtménytől!

Okozás: Túlvilági teremtmény befolyásolása. A követ tartalmazó tárgy segítségével saját akaratunkat kényszeríthetjük rá egy túlvilági teremtményre, ha az elvéti mentális Mágiaellenállását. Ettől kezdve úgy viselkedik, mintha Akaratátvitel mozaik hatna rá. A kő hatása nem feleltethető meg egyértelműen Mentálmágikus hatásnak, mivel elsősorban a túlvilági teremtményekkel és nem a Mentálmágiával áll kapcsolatban, éppenezért olyan élőholtakra és kísértetekre is

hat, amelyek egyébként immunisak a Mentálmágiára. A túlvilági teremtménynek csak egyetlen parancsot - legyen az bármilyen bonyolult is - adhat a kő viselelője, amit annak végre kell hajtania. Akár sikeres volt a kényszer küldetés, akár nem, egy nap elteltével a mágikus hatás elmúlik. A tárgy két használata közt legalább egy nap kell elteljen.

Hematit

Detekció: A drágakő birtokosa képes lesz észlelni, ha valakinél olyan varázstárgy van, melynek segítségével hatékonyabban támadhat. Ha a Detekció erőssége meghaladja az észlelt tárgy erősségét, az is világossá válik, hogy a tárgy miként és milyen erősséggel fejti ki mágikus hatását.

Védelem: Az ilyen kővel ellátott fegyver, pajzs vagy bot VÉ-je fele annyival nő, amennyi a kő E-je (2E = +1 VÉ). Gyűrűben, medállban a kő az ékszer viselőjének VÉ-jét növeli ugyanennyivel.

Okozás: Az ilyen kővel ellátott fegyver TÉ-je fele annyival nő, amennyi a kő E-je (2E = +1 TÉ). Gyűrűben, medállban a kő az ékszer viselőjének TÉ-jét növeli ugyanennyivel.

Jade

Detekció: A kő élesíti viselője hallását, így ha a közelében bárki lopózással próbálkozik, annyi százalék levonás sújtja, amennyi a kő E-je. Természetesen ez a levonás csak a kő viselőjével szemben érvényes, más ettől még nem biztos, hogy meghallja. A kő viselője ezenkívül képes igen pontosan meghatározni egy hang forrását, valamint hasbeszéddel nem lehet becsapni.

Védelem: A kő megvédi viselőjét minden olyan mágikus hatástól, amelynek közvetítéséhez zene szükséges (lásd bárdok). A támadás E-jét annyival csökkenti, amennyi a saját E-je.

Okozás: Viselőjét olyan ügyességgel és tehetséggel ruházza fel az énekben/zenében/táncban (és csak abban!), hogy az jóval kevesebb Képzettség pontért elsajátíthatja ezeket a képzettségeket. A tárgy minden 5 E-je egy képzettség pontot pótol (5E = 1 Kp), azonban a szükséges képzettség pontoknak legfeljebb a fele pótolható a kő segítségével. A tárgy használata összpontosítást nem igényel, de tanítást - ha mégoly keveset is - igen.

Okozás: Bárd hangszerébe foglalva (markolat) a kő ötöde annyival növeli a bárd varázslatainak erősségét, mint amenynyi az okozás erőssége (5E = 1E bárd varázslat).

Jáspis

Detekció: A kő viselője képes felismerni a mérgeket, a mérgezett ételeket-italokat és fegyvereket. A fegyvereket elég látnia, az egyéb mérgeket közelről, alaposan meg kell vizsgálja. A méreg pontos fajtáját így sem képes megállapítani, de ha ért hozzá (alapfokú *Méregkeverés*), hatását jó közelítéssel fel tudja becsülni.

Védelem: A méreggel szemben viselője egészségét javítja eggyel a kő minden 10 E-je (10E = 1 egészség pont), minden más tekintetben a viselő egészsége változatlan.

Okozás: A feketemágiával átitatot jáspis segítségével a kő tulajdonosa mágikus mérgezéseket okzhat ellenfeleinek, ha a kővel őket megérinti. Az áldozat dobhat egészségpróbát, hogy a hatást elkerülje. Az okozott mérgezés fajtáját a készítő határozza meg a tárgy erősségének függvényében. A tárgy két használata között legalább egy napnak kell eltelnie.

Karnelián, Onix

Detekció: A kő viselője képes megállapítani, ha a környezetében olyan ember (vagy élőlény) tartózkodik, aki ellenségesen érez iránta, rosszat akar neki. Sem a személyt, sem a rosszindulat helyét nem tudja meghatározni. Képes ezenfelül egy-egy adott emberről (élőlényről) eldönteni, hogy az ellensége-e vagy sem. Ezesetben az illetőt látnia kell és az jogosult asztrál ME dobásra a kő E-je ellen. Figyelem, a kő nem tesz különbséget közömbös és barátságos enber között, csak az ellenségest érzékeli!

Védelem: Ha a kő viselője nincs egyedül (például egy kalandozó csapatban), akkor - ha a véletlenen múlik - neki jut a legkevesebb, leggyengébb ellenfél. Ha egyedül van, ellenfelei addig nem támadnak rá, amíg ő békésen viselkedik. A kővédelem hatástalan, ha az ellenfél Játékos Karakter, ha személyes ellenfel, aki kimondottan a kő viselőjének személye ellen akar tenni, illetve ha az illetőnek eltökélt szándéka a karakter elpusztítása. (Például egy rablóbanda, akiket csak pénz érdekel, egy ujjal sem bántják, de egy orgyilkos, aki kimondottan megölni akarja, bármikor hátbaszúrhatja.)

Okozás: A kő viselője zavart és viszályt okozhat ellenfelei között, ha azok elvétik asztrális ME dobásukat. Amíg a nézeteltérés tart - 1k6 perc - az ellenfelek csak a vitával foglalkoznak, a kő birtokosával nem. A kő két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Okozás: A kő viselője fedühítheti ellenfelét, minek következtében az minden óvatosságot félretéve ráront és fegyverével (ha nincs, puszta kézzel) igyekszik megölni a kő viselőjét. Az áldozat asztrális ME dobásra jogosult. A hatás 1k6 percig tart, amialatt az áldozatra érvényesek a Harc gyűlölettel körülmény módosítói, azaz KÉ +3, TÉ +10, VÉ -20, CÉ -20. A kő két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Korall

Detekció: A kő viselője észleli, ha a közelben víz található. Ez csak tiszta vízre vonatkozik, kötött állapotban (pl. élőlényben) nem észlelhető.

Védelem: A kő viselője nem fullad vízbe, lebeg a felszínén, mégha nem is tud úszni. A kő minden egyes E-je után 1kg felszerelési tárgyat is elbír a lebegő ember.

Okozás: A kő viselője képes levegővétel nélkül hosszú időn át a víz alatt tartózkodni, pontosan annyi percig, amenynyi a kő E-je. A kő két használata között legalább tíz kör kell elteljen.

Okozás: Viselőjét olyan ügyességgel ruházza fel a hajózás/úszás képzettségében (és csak abban!), hogy az jóval kevesebb képzettség pontért elsajátíthatja ezeket a képzettségeket. A tárgy minden 5 E-je egy képzettség pontot pótol (5 E = 1 Kp), azonban a szükséges képzettség pontoknak legfeljebb a

fele pótolható a kő segítségével. A tárgy használata összpontosítást nem igényel, de tanítást, ha mégoly keveset is, igen.

Krizopráz

Detekció: A kő viselőjét a Kyr Pszi Láthatatlanság Érzékelése diszciplínához hasonlatos képességgel ruházza föl. Természetesen csak olyan dolgokat érzékelhet, amelyek láthatatlanságának E-je nem haladja meg a kő E-jét. Az észleléshez az észlelendő dolog irányába kell nézni és azt semmi nem takarhatja.

Védelem: Ha a kő viselője láthatatlan, az észlelésénél nem csak a láthatatlanság varázslat E-je számít, hanem a védőkőé is.

Okozás: Aki ilyen követ visel, az láthatatlanná válik. A kő minden egyes E-je 5 kg-ot tesz láthatatlanná. Természetesen amint valaki felveszi (vagy kézbefogja) a kő hordozóját, a hordozó és a kő is láthatatlanná válik - holott mágikus tárgy.

Lapis lazuli

Detekció: A kő viselője érzékeli, ha személyével kapcsolatban Pszi diszciplínát alkalmaznak, függetlenül attól, hogy az alkalmazó szándéka ellenséges-e vagy sem. Ha nem közvetlenül hat a viselőre a Pszi, a kő akkor is érzékeli (pl. Asztrál szem), de ez alapján nem lehet eldönteni, milyen diszciplína volt, s milyen iskolához tartozott, aki alkalmazta, mint ahogy azt sem, ki volt az illető, s hol tartózkodik.

Védelem: A kő megvédi viselőjét a pszi támadásoktól. A kő minden 2 E-je eggyel javítja viselője asztrális és eggyel mentális ME-át, de csak a pszi alapú támadásokkal szemben (2E = +1, +1 ME).

Okozás: A kő különlegesen erős pszi képességgel ruházza föl viselőjét: az annyival több ponttal gazdálkodhat, amennyi a kő E-je. Ezek a Pszi pontok is épenúgy elfogynak, mint a viselő fejében tároltak, de olyan gyorsan térnek vissza, mintha aludna. A többi Pszi pontra ez nem vonatkozik! Aki nem ért a Pszi alkalmazásához, azt a kő sem teszi képessé rá.

Okozás: Viselőjét olyan értelemmel és mentális erővel ruházza fel a Pszi képesség használatának területén (és csak ott!), hogy az jóval kevesebb képzettség pontért elsajátíthatja ezt a tudományt. A tárgy minden 5 E-je egy képzettség pontot pótol (5E = 1 Kp), azonban a szükséges képzettség pontoknak legfeljebb a fele pótolható a kő segítségével. A tárgy használata összpontosítást nem igényel, de tanítást - ha mégoly keveset is - igen.

Opál

Detekció: Természetes Anyag Mágiájának észlelése, legyen jelen akár valójában vagy leplezve. A tárgy segítégével viselője a többi, a Természetes Anyag Mágiájával kapcsolatos tárgyról, rúnáról is megállapíthatja mibenlétüket. A rúnákat minden esetben látni kell.

Védelem: Védelem a Természetes Anyag Mágiájától. Minden olyan varázslat, amely a természetes anyag mágiáján alapszik, annyit veszít az E-jéből, amennyi a védő tárgy E-je.

Okozás: A Természetes Anyag Mágiájának egy előre meghatározott hatását gyakorolja. Minden esetben úgy működik, mint a megfelelő mágikus mozaik annyi Mana-pontból, mint a kő E-je. A hatás - a mozaikoknál leírtakkal ellentétben - 1k6/2 óráN át tart. Természetesen ez az időtartam nélküli varázslatokra (dezintegráció, teremtés) nem vonatkozik. Két használata között legalább egy teljes napnak kell eltelnie.

Peridot (Asztrál), Szerpentin (Mentál)

Detekció: Asztrális/mentális mágia észlelése, legyen akár leplezve. A tárgy segítégével viselője a többi, asztrális/mentális mágiával kapcsolatos tárgyról, rúnáról is megállapíthatja mibenlétüket. A rúnákat minden esetben látni kell.

Védelem: Védelem az asztrális/mentális mágiától. Minden asztrális/mentális varázslat annyit veszít az E-jéből, amennyi a védő tárgy E-je, azaz a viselője olyan módosítót kap a megfelelő ME-ra.

Okozás: A kő segítségével az asztrális/mentális mágiának egy előre meghatározott hatása gyakorolható. A hatás minden esetben úgy működik, mint a megfelelő mágikus mozaik, csak éppen a tárgy E-jével. Az egyetlen kivétel ezalól, hogy a hatás 1k6 percen át tart. Két használata között legalább egy napnak kell eltelnie.

Rózsakvarc, Spinell

Detekció: A drágakő birtokosa képes lesz észlelni, ha valakinél Védelemre vagy Okozásra feltöltött Rózsakvarcot tartalmazó varázstárgy van. Ha a Detekció erőssége meghaladja az észlelt tárgy erősségét, az is világossá válik, a tárgy miként és milyen erősséggel fejti ki mágikus hatását.

Védelem: Páncélba foglalva a kő tizede annyival javítja a páncél SFÉ-jét, mint amennyi a kő E-je (10E = 1 SFÉ). Gyűrűben és medálban ugyanezt a hatást kölcsönzi az ékszer viselőjének, akinek bőre mágikussan ellenállóvá válik, akár egy gyengébb páncél - a hatás kézzel nem tapintható ki, csak sebzésnél jelentkezik.

Okozás: A kő fegyverbe foglalva tizede annyival növeli a fegyver sebzését, mint amennyi az okozás erőssége (10E = +1 Sp).

Tigrisszem

Detekció: Aki ilyen követ visel, képes lesz érzékelni, ha egy tolvaj ellenséges szándékkal közelít feléje, legyen bármi is a célja.

Védelem: Az ilyen követ viselő embert szinte lehetetlen észrevétlenül meglopni vagy lopózva megközelíteni. A tolvaj annyi levonást kap a százalékos képzettségére, amennyi a kő E-je. Ez természetesen csak a kő viselőjével szemben érvényes.

Okozás: A kő viselőjét páratlan ügyességgel ruházza fel a tolvajlás terén. Valamelyik százalékos képzettsége (a készítő határozza meg) annyival nő, amennyi a kő E-je. Természetesen ha elveszti a követ, a százalékok csökkennek. Ez a módosító csak az alvilági, százalékos jártasságban mért képzettségekre vonatkozik.

Topáz

Detekció: Légiesség észlelése, legyen akár leplezve. A tárgy segítégével viselője a többi, légiességgel kapcsolatos tárgyról, rú-

amennyi a max. Mp-jük. Egy efféle drágakőben legtöbb annyi Mana-pont tárolható, ahány karátos a kő, s az ily módon feltöltött kő nem lényegíthető át.

A drágaköveken belül külön kategóriát képvisel a sonioni feketeopál. Egyetlen tulajdonsága, hogy bizonyos százalékú varázslat immunitást nyújt viselőjének és az illető Személyes Aurájához tartozó tárgyaknak; az illetőnek ennyi százalék esélye van arra, hogy egy adott adott varázslat egyáltalán nem hat rá. A varázslat immunitást minden egyes varázslat esetén újra kell dobni. Ha a dobás sikeres, a varázslat semmiféle hatást nem fejt ki a kő viselőjére, ha sikertelen, zavartalanul gyakorolja rá hatását. Az immunitás a mágia minden formájára igaz, függetlenül a varázslat típusától és a varázshasználó kasztjától. Ha a varázslat nem kifejezetten a kő viselője ellen irányul, hanem egy adott területre hat, a kő viselője akkor is jogosult az immunitás próbra. Sikeres dobás esetén rá - és csak rá! - a varázslat nem hat, minden körülötte állóra azonban igen. A sonioni feketeopál semmilyen módon nem tölthető fel mágikus energiával, azonban fent említett hatását feltöltés nélkül is kifejti. A kő, minden két karátja után 1 százalékos varázslat immunitást ad.

A Kilenc Sor Iskolája

A Drágakőmágia magasiskoláját a Kilenc Sor drágakőmágusai alkalmazzák, akik kilenc láncon, megfelelő sorrendben, különböző mágikus hatású drágaköveket viselnek. Mindegyik kő speciálisan van feltöltve, s ugyanolyan szerepet tölt be, mint a varázslóknál a mozaikok. A megfelelő sorrend kirakásával gyakorlatilag bármilyen mágikus hatás elérhető.

Drágakövek

Egy-egy kő árát sok minden befolyásolja, mint például a nagysága, a csiszolata, a tisztasága és nem utolsó sorban a színe. A drágakövek méretét karátban határozzuk meg (1 karát = 0,2 gramm). A csiszolat nem csak az értékben, de a mágikus energiák fókuszálásában is szerepet kap.
A drágakőmágiához használt kövek sokkalta tisztábbak és értékesebbek az itt leírtaknál, ezért varázstárgyak esetében az érték tízzel szorzandó!

Drágakő	szín	érték (arany)
Gyémánt	tiszta, átlátszó, néha enyhén színezett	500
Igazgyöngy	szivárványosan csillogó tejfehér	300
Rubin	átlátszó karmazsin vörös	500
Smaragd	átlátszó, ragyogó sötétzöld	300
Zafír	átlátszó kék	200
Achát	áttetsző, sokszínű, gyakran sávos	2
Akvamarin	átlátszó sápadt kék	50
Alexandrit	átlátszó mélyzöld	20
Ametiszt	opálos kékeslila	10
Azurit	opálos, pettyezett mélykék	1
Borostyán	átlátszó, aranyló sárga	20
Cirkon	átlátszó sápadt kékeszöld	5
Fekete opál	áttetsző, méregzöld, aranyló foltokkal	100
Füstkvarc	átlátszó, árnyalt szürkés-barnás	7
Gránát	áttetsző, vöröses vagy rozsdaszín	30
Hegyi kristály	tiszta, átlátszó	8
Hematit	acálosan szürke	6
Holdkő	átlátszó, sápadt arany fénnyel	7
Jade	zöld és fehér	15
Jáspis	vöröses rozsdaszín	6
Jet	matt fekete	12
Kalcedon	tejfehér vagy kékes	4
Karnélian	tömör narancsvörös	5
Korall	fehér vagy lángvörös	13
Krizoberil	átlátszó sárgászöld	10
Krizopráz	opálos almazöld	5
Lapis lazuli	ragyogó királykék	2
Malachit	erezett világos és sötét zöld	1
Nefrit	áttetsző sápadt zöld	9
Obszidián	csillogó fekete	3
Onix	grafitszürke vagy fekete	5
Opál	sápadt kék zöld és arany pettyezéssel	120
Peridot	áttetsző, sötét olivazöld	60
Rózsakvarc	ködösen áttetsző, halvány rózsaszín	6
Spinell	átlátszó vöröses	40
Szerpentin	sárgás, vörös erezettel	6
Tigrisszem	aranybarna és fekete erezetű	4
Topáz	átlátszó, tiszta esetleg pasztelkék	50
Turmalin	átlátszó, csillogó bordó vagy zöld	10
Türkiz	enyhén zöldes égszínkék	2

Természetesen a fenti értékek csak irányadók, hiszen egy drágakő értékét nem lehet pontosan meghatározni. Ha a KM úgy érzi, módosíthatja ezeket az értékeket, avagy adhat kisebb vagy nagyobb köveket.



náról vagy kísértetről is megállapíthatja mibenlétüket, de soha nem pontos fajtájukat. A rúnákat minden esetben látnia kell.

Védelem: Védelem a légies teremtményektől. A kő olyan aurát bocsát ki, amely nagyon kellemetlen a légies teremtményeknek, ezért összezavarodnak és gyengébben harcolnak. A tárgy minden E-je után -1 levonás jár a légies teremtmények TÉ-re.

Okozás: Aki ilyen követ visel az légiessé válik. A kő minden egyes E-je 5 kg-ot tesz légiessé. Természetesen amint valaki felveszi (vagy kézbefogja) a kő hordozóját, a hordozó és a kő is légiessé válik - holott mágikus anyagnak számítanak.

Turmalin

Detekció: A drágakő birtokosa képes lesz észlelni, ha valakinél olyan varázstárgy van, melynek segítségével hatékonyabban védekezhet. Ha a Detekció erőssége meghaladja az észlelt tárgy erősségét, az is világossá válik, hogy a tárgy miként és milyen erősséggel fejti ki mágikus hatását.

Védelem: Az ilyen kővel ellátott fegyver TÉ-je fele annyival nő, amennyi a kő E-je (2E = +1 TÉ). Gyűrűben, medálban a kő az ékszer viselőjének TÉ-jét növeli ugyanennyivel.

Okozás: Az ilyen kővel ellátott fegyver, pajzs vagy bot VÉ-je feleannyival nő, amennyi a kő E-je (2E = +1 VÉ). Gyűrűben, medálban a kő az ékszer viselőjének VÉ-jét növeli ugyanennyivel.

Türkiz

Detekció: A kő viselője képes korlátozott asztrális kapcsolatot kialakítani a lovával (csak a sajátjával) és megérezni, ha az állat nyugtalan, örül vagy netán ellenséget szimatol. Ez a ráérzés annál pontosabb, minél nagyobb a kő E-je. A kapcsolat egyirányú, a lovat ezzel befolyásolni nem lehet. A kő olyan lovakra is hat, amelyek nem kaptak különleges idomítást. Figyelem, ez asztrális kapcsolat, csak érzéseket közvetít, gondolatokat nem!

Védelem: A kő viselőjét nem bántják, nem vetik le hátukról a lovak; egyszerűen olyan aura veszi körül, ami minden lovat békéssé tesz a környezetében. Különösen előnyös ez csatában, ha az ellenfél idomított harci ménen támad.

Okozás: A kő viselője képes lesz lovakat idomítani és betanítani, mintha bírná az idomítás képzettséget. Minden általa betanított ló, fele annyi idő alatt képes elsajátítani a tananyagot és egy kategóriával jobb lesz, mintha egy közönséges lócsiszár nevelte volna.

Okozás: Viselőjét olyan ügyességgel ruházza fel a lovaglás képzettségében (és csak abban!), hogy az jóval kevesebb képzettség pontért elsajátíthatja ezt a képzettséget. A tárgy minden 5 E-je egy képzettség pontot pótol (5E = 1 Kp), azonban a szükséges képzettség pontoknak legfeljebb a fele pótolható a kő segítségével. A tárgy használata összpontosítást nem igényel, de tanítást, ha mégoly keveset is, igen.

A fentiekben leírtak természetesen csak példák. Bármelyik kőhöz, bármilyen hatáshoz készíthető még korlátlan számú variáció, az egyetlen megkötés az, hogy a hatás a kőnél megadott tárgykörrel kapcsolatos legyen.

Igaz-drágakövek

Az igaz-drágaköveknél némileg más a helyzet. A fent ismertetett három módszeren felül van egy úgynevezett *közvetlen* felhasználási módjuk is. Ilyenkor tisztán Mana-pontokat, vagy mozaikokból összerakott kész varázslatokat lehet tárolni bennük, természetesen a célból, hogy szükség esetén előhívhatóak legyenek. Ezesetben az Átlényegítés elhagyható, miáltal a kívánt hatás csak egyetlen egyszer hívható elő a kőből. Itt is igaz természetesen, hogy a kő csak a tárgykörével kapcsolatos varázslatokat képes befogadni, ám az igaz-drágakövek tárgyköre jóval bővebb; sőt a rubin és a smaragd egyenesen mindennel kapcsolatos, így bármilyen mágikus hatás tárolására alkalmas.

Példa a *közvetlen* felhasználásra: A varázsló mozaikjaiból összerak egy lángpengét 65 Mp-ért (őstűz teremtés 10E, karddá formázva; Időmágia - óra), majd ahelyett, hogy azonnal létrehozná a varázslatot, transzba mélyed, s beletölti egy 40 karátos rubinba (a rubin önmagában 10000 aranyat ér!). Utolsó lépésként pedig meghatározza a varázslat előhíváshoz szükséges varázsszót. A Legközelebbi alkalommal, mikor a rubint egy kard pengéjéhez érinti és a varázsszót kimondja, a varázslat kiszabadul a kőből, s a kard pengéjét egy óra hosszan lángok övezik majd, +10k6 Sp sebet okozva. FIGYELEM: ez esetben a rubin kiürül!

Ha azonban a kőbe töltendő varázslathoz a varázsló hozzáfűz egy Átlényegítést is (Okozás: 100 Mp), s a követ egy kard markolatába - mint hordozóba - foglalja (Felruházás), a varázsszó kimondásakor a lángok ugyan úgy megjelennek, s egy óra hosszan jelen vannak, azonban a varázslat nem távozik a rubinból, azaz máskor is, bárhányszor előhívható. Persze a kőnek minden használat után időre van szüksége ahhoz, hogy újra feltöltődjék - az időtartamot a tárolt varázslat erősségének függvényében a KM határozza meg. Példánkban legyen 1 teljes nap!

Mivel fenti példánk mozaikokból összerakott varázslat, hat rá az ellentétes elem gyengítése és a Destrukció - azonban mindkettő a már létrejött varázslatot érinti, s nem a kő hatalmát.

Felmerülhet a kérdés, hogy mi értelme a kész varázslattal feltöltött igaz-drágakő átlényegítéssének, mikor az érintett tárgykörű drágakövekbe a hatás kevesebb Mana-pontért is elhelyezhető. Nos, a kész varázslatok esetében a varázsló nincs rákényszerítve, hogy kompromisszumot kössön a Drágakőmágia lehetőségeivel: szabadabban cselekedhet, tetszése szerint befolyásolhatja a kő által kisugárzott varázslat időtartalmát, hatótávolságát, kiküszöbölheti vagy éppen létrehozhatja a mellékhatásokat.

Smaragdba és rubinba a Mana-pontok nyers formában is beletölthetők; ezek a kövek mintegy Manapont tárként is működnek. Ha egy varázsló a varázslást azzal kezdi, hogy az ilyen követ a jobbjába fogva kimondja a kőhöz tartozó varázsszót, a varázslás során nem saját Mana-ponjai használódnak el, hanem a kőben tároltak. A fenti előzmények után már a szokott módon varázsolhat. A Mana-pontokkal feltöltött követ hiába veszi kézbe nem Varázshasználó kasztú karakter, varázsolni ettől nem fog tudni. A varázshasználók is legfeljebb annyi Mana-pontot képesek egyszerre kivonni a kőből,

CSAPDÁK ÉS TITKOSAJTÓK

"*...Ezer veszély s megpróbáltatás után eljutottam e várig...*" - sóhajtotta a megfáradt kalandozó - majd féltucat rugós dárda döfte át a testét, mert olyan kőkockára lépett, amelyre nem kellett volna.

Vége.

Bizony, a csapdák a gyors és kíméletlen végzet ígéretét hordozzák minden balszerencsés kalandozó számára. Keményebb ellenfelek lehetnek, mint egy élőlény, hiszen láthatatlanok, s mindig meglepetésszerűen támadnak. Sok harcos életének végét jelenette már egy alattomban kiröppenő, mérgezett tű, vagy hegyes karókkal "kibélelt" verem. A csapdák ellen a legbiztosabb védelem, ha tudjuk, hogy ott vannak. Ennek több módja is ismeretes: a mágikus energiákat nem kívánó Csapdafelfedezés Képzettség, és a csapdaészlelő varázslatok. Egynémely esetben azonban a csapda működésének ismerete sem elegendő a biztonságos továbbhaladáshoz, mert a szerkezetet oly tökéletesen konstruálták meg, hogy ne legyen mód hatástalanítani. Ilyenkor válik szükségessé a kerülőutak, kulcsok, névtelen áldozatok keresése - ezek segítségével meg lehet birkózni a csapdával.

A *névtelen áldozat* olyan személy, aki működésbe hoz egy egyszer használatos csapdát, s ezzel lehetővé teszi a többiek biztonságos továbbhaladását. A legtöbb esetben a névtelen áldozat a kalandozók előzőleg foglyul ejtett ellenfele... de ez már egy másik történet. A kerülőút mindenképpen a legbiztosabb védelem. Ahogy a mondás tartja: "Akkor maradhatsz sebezhetetlen egy ütközetben, ha a szomszéd hegytetőről figyeled a küzdőket." A *kulcs* összefoglaló név olyan eszközökre, amelyekkel a csapda hatástalanítható. Egy egyszer használatos súlyérzékelő csapda például aktiválható egy 35-40 kg tömegű kőtömbbel. Hogy ezt a játékosok mi módon juttatják el a csapda érzékelőjéig, nekik kell eldönteniük.

Első pontként tehát ismerni kell a csapda helyét, lehetőleg működését is. A második pont a hatástalanítás. Ez legtöbbször azt jelenti, hogy az érzékelő szerkezet és a végrehajtó rész közötti kapcsolatot meg kell szüntetni. Így a csapda akkor is nyugalmi helyzetben marad, ha az érzékelő szerkezet már többször működésbe hozta volna. Sok csapdában ez egyszerűen megoldható, mert a két egységet kötél vagy zsineg kapcsolja össze - ezt elég átvágni.

A csapda hatástalanítása a Csapdafelfedezéssel is lehetséges, a Karakternek ilyen esetben Képzettsége mértékének felére kell sikeres Képzettségpróbát dobnia. Példaképpen: ha Csapdafelfedezése 50%-os, és elsőre ennél kevesebbet, vagyis sikeres Képzettségpróbát dobott két k10-zel, megtalálta a kelepcét, de még nem hatástalanította. Ahhoz, hogy ez is sikerüljön, már 25% alá kell dobnia. Ha a próbálkozó a teljes százalék kétszeresét, vagy annál nagyobbat dob, a csapda automatikusan működésbe lép, és legjobb tudása szerint végez az óvatlannal.

A csapdákat három nagy csoportba oszthatjuk: mágikus, mechanikus és kevert csapdákról beszélhetünk. Előbbibe olyan eszközök tartoznak, melyek mágikus úton érzékelik a célpontokat, s úgy is hatnak rájuk. Tulajdonképpen falra rajzolt jelek is lehetnek ezek, amelyek akkor fejtik ki hatásukat, ha valaki megpillantja őket. Kevert csapdán azt értjük, ha a csapdának végrehajtó vagy érzékelő részéből az egyik mágikus. Ezek a csapdák igen ritkák, mert elkészítésükhöz egy tolvaj vagy egy fejvadász, és egy varázsló közös munkája szükséges. A harmadik, legegyszerűbben elkészíthető és leggyakrabban használt csapda kizárólag mechanikai úton működik. A csapdák két fontos ismérve az érzékelő és a végrehajtó egység mibenléte. Alább említésre kerül a legtöbbet használt, és Csapdafelfedezés Képzettséggel rendelkezők által is átlátható érzékelő és végrehajtó egységek zöme, továbbá néhány összeállított példacsapda. A lista korántsem teljes - sok ötlet annyira egyedi és újszerű, hogy ismertetésére csak kalandokban kerül majd sor. A KM ezen egységek felhasználásával tetszőleges csapdákat készíthet, s új elemekkel is gazdagíthatja a most következőket.

ÉRZÉKELŐ BERENDEZÉSEK

Mechanikus érzékelők

Bukózsineg vagy -drót: ez viszonylag egyszerű és hatékony mechanikus érzékelő. Kétféleképpen működhet, illetve aktiválhatja a hozzá kapcsolódó csapdát. Egy esetben a vékony zsineg szakadása szükséges. A csapda nyilvánvalóan abban az esetben is működésbe lép, ha a zsineget maga a csapdát felfedező vágja el, aki abban a tévedésben leledzik, hogy a csapda így hatástalanítható. A másik esetben szívós fémdrót feszül a fal két pontja között, ennek meghúzása után lép működésbe a szerkezet. Az ilyen csapdák legegyszerűbben úgy védhetők ki, ha az alattomban kifeszített dróton átlép az ember.

Súlyra reagáló szerkezet: a legszélesebb körben elterjedt csapdaaktiváló mechanizmus. A padló egy pontja súlyra érzékeny, s ha valami ránehezedik, a csapda működésbe lép. A minimális súly elég pontosan beállítható az ilyen csapdákon, ezért sokszor hiába tesznek súlyokat az érzékelőre, ha az csak 40 kg fölött aktiválja a csapdát. Hatástalanítása elég körülményes, mert a súlyérzékeny kőlap alatt kell megrongálni a mechanizmust. Védekezési módként mágiát igénylő, de minden esetben működő lehetőség a Lebegés varázslat, avagy a hasonló nevű Pszi diszciplina.

Ajtóra szerelt érzékelő : ennek sokféle változata akad Yneven. Közös bennük, hogy a kijelölt ajtó nyitása aktiválja a csapdát. Fontos helyek védelmére alkalmas, különösen ak-

kor, ha a hozzá kapcsolt végrehajtó rendszer több áldozat kiiktatására is alkalmas. Ezeket a csapdákat felfedezni is nehezebb, mint a többit, mert az érzékelő teljesen hozzáférhetetlen ponton, az ajtó túloldalán kapott helyet. Védekezési mód: betörni, varázslattal berobbantani a gyanús nyílászárót - a csapda mechanizmusa károsodik. Persze ez sem száz százalékos megoldás, de jobb ebben az esetben nemigen akad.

Zárra szerelt érzékelő: hasonlít az ajtóra szerelt érzékelőre. Ez is akkor aktiválódik, ha az általa védett ajtó kinyílik. Bár ez nem is szükségszerűen ajtó - lehet láda, doboz is. Az érzékelőt hatástalanítja, ha a zárban a megfelelő kulcs fordul körbe. Az ilyen zárak kulcsainak tehát nem csak az a feladatuk, hogy a zárat kinyissák: a csapdát is semlegesíteniük kell. Az érzékelő egyéb módon ugyanolyan nehezen hatástalanítható, mint a fent leírt, ajtóra szerelt érzékelő.

Bizonyos egyszerűbb csapdáknál nem lehet szétválasztani az érzékelő és végrehajtó részt - ilyen a primitív veremcsapda vagy a hurokcsapda. Verem- és hurokcsapdát használnak vadászok is, veremcsapdát nagyobb állatok elfogására, hurokcsapdát kisebb vadak elejtésére.

Mágikus érzékelők

Itt csak néhány jellemző példát említünk, hiszen a mágia felhasználási lehetőségei sokkal szerteágazóbbak, mint a mechanikus szerkezeteké, s akár komplex feltételhez is köthető egy-egy csapda aktiválása.

Hőérzékelő: ez a módszer a testmeleget érzékeli egy adott szakaszon. Ha a környezetből kirívó hőforrást fedez fel, a csapda működésbe lép. Felfedezni nagyon nehéz, kicselezni még nehezebb.

Tudatérzékelő: a hőérzékelő másik változata, mely a Mentáltest kisugárzására, aurájára lép működésbe.

Sugárnyalábos érzékelő: hasonló a zsineg- vagy drótérzékelőhöz, de a feladatot egy láthatatlan sugárral oldja meg. Ha a sugárnyaláb megszakad, tehát valaki a sugárkibocsátó és az érzékelő rész közé lép, a csapda aktiválódik.

VÉGREHAJTÓ EGYSÉGEK

Mechanikus hatások

Verem: az aktiválás hatására tetszőleges nagyságú és mélységű verem nyílik a padlóban. Ez nem csak egyszerű veremcsapdával lehetséges, mert érzékelővel a leomló terület sokkal nagyobb lehet, esetleg más helyen nyílhat meg, mint ahol az érzékelőket elhelyezték. A csapda sebzése a zuhanás hosszúságának függvénye. Előfordulhat, hogy a verem nem üres. Hatékonyabb, ha karókkal - legyen az fa vagy fém - tűzdelik tele. A verem aljában szörnyek tanyáznak; bizonyos vidékeken lávatóval is számolni kell. A továbblépés csak ötlet és lehetőség kérdése. A lávató például azért különösen kedvelt, mert túlélésére eddig senki sem tudott használható módszert kidolgozni.

Lehulló mennyezet: elég drasztikus megoldás, mert nem csupán megöli a behatolókat, de a további közlekedést is lehetetlenné teszi. Bármekkora folyosó vagy alagútszakasz leszakadhat, a sebzés fejenként 3k6-8k10 Sp lehet.

Lezuhanó rács vagy fal: ez nem okoz fizikai sebzést az áldozatoknak, s nem is a lelki hatása miatt használják sűrűn. Tökélesen elszigetelhetők vele a behatolók, s akár élve is elfoghatók - de ha védekeznének, gyors halált is halhatnak egy nyílzáporban. Ha nem rács, hanem fal ereszkedett alá, a helyzet hasonlóképp érdekes. Az ily módon lezárt helyen egy csepp mérges gáz sem vész el, ha ennek beeresztése a következő lépés. Ha ez túl költséges, akár vízzel is feltölthető a helyiség - abban az esetben, ha jól szigetelt a fal, s nincs túl nagy szivárgás. A mennyezet is elkezdhet lesüllyedni, vagy dárdák lökődhetnek ki belőle. A bezárt ellenfél ellen már sokféle technika alkalmazható; a rácsok és falak lehetőségei tág teret hagynak az építő - helyesebben romboló - gondolatoknak.

Mérgezett tűk: ez a módszer is sok változatban ismeretes - egy-egy lokalizálhatatlan, pontos lövéstől a tűzáporig minden elképzelhető. Az ilyen tűk nem okoznak komoly károsodást, sebzésük 1 Sp. Az igazi fegyver a méreg, ami típusának megfelelően hordozza a halál üzenetét. A csapda hátránya, hogyha sok tűvető van egymás mellett, felfedezhetők a falban látható lyukak, ahonnan a lövedékek kirepülnek. A tűk a csapda pontosságától függően 15-100-as CÉ-vel is rendelkezhetnek, s mivel meglepetésszerűen jönnek, kitérni előlük szinte lehetetlen. A csapdánál minden esetben meg kell határozni, hogy csak egyszer használható-e, avagy a tűk utántöltődnek, s akár 5-6 alkalommal is fenyegetik az óvatlanokat.

Falból kicsapódó dárdák: sokszor használják ezt a mechanizmust csapdakészítők, mert a dárdák visszahúzhatók a falba, s így a csapda újra meg újra aktiválható. Egy dárda sebzése 1k6 Sp-től 1k6+3Sp-ig terjedhet, a mérettől függően. Ez nem azt jelenti, hogy a csapda csak ennyit sebez - hiszen egy áldozatba 5-6 dárda is fúródhat.

Kiguruló kőgolyó: ez a módszer csak akkor lehet eredményes, ha az áldozatok irányába lejt a padló. A mindent eltipró kőgolyót nehéz megállítani, s ha valakin átgurul, méretétől függően 2k6-8k10 Sp sebzést okoz.

Nyílpuska: a mérgezett tűket kilövő csapda egyszerűbb fajtája. Csak egy lövedéket lő ki, de azt nagy pontossággal. A lövedék (vessző) mérete csak a csapdába szerkesztett nyílpuska méretétől és gyártmányától függ, s a sebzést is ez határozza meg.

Mérges gázok: kellemetlen megoldás. A csapda aktiválásakor legtöbbször színtelen, szagtalan gázt enged a levegőbe. A hatás természetesen a hatóanyagtól függ. Megjegyzendő, hogy a gáznak nem kell minden esetben mérgezőnek lennie. Ha például gyúlékony, s a csapda egyúttal szikrát is kelt, szép nagy tüzijátékra számíthatunk.

Mágikus hatások

Gyakorlatilag bármely ártó varázslatot el lehet helyezni egy időzített csapdában. Különös népszerűségnek örvend azonban a tűzzel kapcsolatos varázslatok többsége, és a villámidéző mágia.

A csapdák kapcsán érdemes még megemlíteni a kombinált csapdákat, melyekben egy érzékelőhöz több hatás is kapcsolódik, s ezek egyszerre, vagy egymás után következnek be. Erre példa a lehulló fal után bepumpált mérges gáz, vagy a karókkal teli verembe zuhanás után az alsó súlyérzékelő hatására bekövetkező mennyezetomlás...

Igen, ez persze már tényleg nem sportszerű. A KM-et arra bíztatjuk, tartsa szem előtt itt is a Morális Szabályt, miszerint egyetlen karaktert sem illő egyetlen csapással (esetünkben csapdával) a túlvilágra küldeni. Természetesen ha valaki ismételten aktiválja a csapdát, nincs kegyelem - ha pusztulni akar, legyen meg az akarata.

Végezetül még egy érdekesség a csapdák világából: a törpék bányáik mélyén olyan súlyérzékeny csapdákat használnak, melyek úgy vannak beállítva, hogy kiagyalóik súlya semmiképp ne aktiválhassa őket - a náluk nehezebb ember vagy ork súlya azonban igen.

A csapdák hatása fokozható, ha jól átgondolt sorrendben alkalmazzák őket. Tegyük fel, hogy egy fokozatosan emelkedő folyosó elején egy hosszú veremcsapda van, amin nagy nehezen - esetleg több áldozat árán - átjutottak a behatolók. A folyosó végére helyezzünk gördülőgolyós csapdát, melynek kőgolyója akkora, hogy könnyen beleeshet a verembe. Nézzük, mi is történik! A behatolók átjutnak a veremcsapdán, majd aktiválják a guruló kőgolyót. Nagy valószínűséggel menekülni kezdenek a folyosó eleje felé, mert nyomukban ott dübörög a halál. Ha a nagy rohanásban nem veszik észre a gödröt, vagy abban keresnek menedéket, belezuhannak. Ha a gödör peremén megállnak, átgurul rajtuk a golyó. Ám ez még nem minden - mivel a golyó belefér a verembe, bele is fog zuhanni. A bent lévők nem kis bánatára, akik a zuhanás után még egy hatalmas sziklagolyót is kapnak a fejükre. Szomorú történet, nemde?

Vége.

A titkos- és rejtekajtók fontos szerepet töltenek be várak, épületek védelmében és megfigyelésében. Sokszor maguk a vár urai sem tudják, milyen titkos folyosók, alagutak, katakombák húzódnak a vár falai között vagy alatt. Ezeknek a rejett utaknak, helyiségeknek a bejárata is titkos, így maradhat észrevétlen egy kis szoba, falban elrejtett rekesz oly sokáig.

Ezeknek a helyeknek többféle funkciója lehet. A legvalószínűbb, hogy rejtekhelyül szolgálnak, belőlük értékeket, esetleg további termeket rejtő ajtók nyílnak. A felfedezhetetlen helyiségek sokszor kémkedésre használatosak. Várak tanácstermeit, stratégiai szobáit figyelhetik meg kis kémlelőnyílásokon, hallgathatják ki papírvékonyságú falakon keresztül őrök is elrejthetők a falak, kárpitok mögött, onnét bármely pillanatban előszólíthatók, s rajtaüthetnek a támadókon. Sokszor egész folyosórendszereket zárnak le rejtekajtóval, mert emögé bármiféle veszély esetén bemenekülhetnek.

Az észrevétlenséget két módon érheti el az ajtó tervezője. Az első esetben, mikor az ajtó látható, de álcázták, rejtekajtóról beszélünk. Ha az ajtót semmi sem takarja el, de környezetébe észrevehetetlenül beleolvad, titkosajtónak nevezzük.

A rejtekajtó elkészítése sokkal egyszerűbb, de észrevenni is könnyebb feladat. Az ajtó maga nem sokban különbözik a hétköznapi ajtóktól, bár legtöbbször kisebb azoknál. Eléje az alkotó felakaszt egy faliszőnyeget vagy családi portrét, esetleg elétol egy hátsó fal nélküli szekrényt. Előfordulhat, hogy az ily módon elrejtett ajtó nem a falon, hanem a padlóba vágva helyezkedik el. Ebben az esetben inkább csapóajtóról beszélünk - ennek elrejtésére jó lehetőséget kínál a ráterített szőnyeg vagy rátolt ágy. Az így álcázott ajtók sok esetben nem is termekbe, csak fali rekeszekbe, kis kamrákba nyílnak. Ezek inkább a komoly értékek elrejtésére szolgálnak. A rejtekajtők legtöbbször sokkal szokványosabb védelemmel is el vannak látva, jelesül: zárva tartják őket. Gyakorta előfordul, hogy a kalandozók megtalálják a küldetésük szempontjából fontos rejtekajtót, de kulcs híján ugyancsak meg kell küzdeniük a bejutásért.

A titkosajtók nehezebben megvalósítható, de megbízhatóbb védelmet jelenthetnek, mint pusztán elrejtett társaik. Létrehozásukhoz pontos mérnöki munka szükségeltetik, s a jó emberismeret sem hátrány. A titkosajtók ugyanis nem mindig vannak elrejtve. Egyik típusuk, mikor az ajtó körvonala olyan vékony, hogy csak nagyon közelről vagy tapintással fedezhető fel, az ajtó anyaga, textúrája pedig megegyezik az őt körülvevő felületével. Sokszor használják ezt a megoldást folyosók egyes szakaszainak elrejtésére, ahol egy tárgy jelenléte, ami az ajtót elrejti, olyan feltűnő volna, hogy az ajtó felfedezése szinte elkerülhetetlen. Ezen ajtók hátránya, hogy nem lehet rajtuk kulcslyuk. Így zárhatóságukat másként oldják meg: legtöbbször a falba vésnek egy titkos rekeszt, s ebben található az ajtót kinyitó kar vagy gomb. Előfordulhat, hogy egy követ kell benyomni a falban, avagy fáklyatartót, gyertyaállványt kell elfordítani ahhoz, hogy kitáruljon az ajtó. Ezen esetekben az ajtó megtalálása után a nyitószerkezetet is meg kell keresni.

Néhány folyosón található ajtó nem is nyílik. Jobbára vékony paravánok, papírfalak ezek. Át kell törni vagy szakítani őket ahhoz, hogy tovább lehessen haladni rajtuk keresztül. Ezek könnyen felfedezhetők: ha kopogtatáskor kongó hangot ad egy falszakasz, mögötte valamiféle helyiségnek kell lennie. Persze az is megtörténhet, hogy valaki elkezdi elbontani a falat, s a szoba, ahová érkezik, szokványos úton is megközelíthető. Gazdagon berendezett, bútorokkal zsúfolt szobában egy titkosajtó is sokkal tökéletesebb lehet. Elkészíthető a közkedvelt "könyvespolc" formátumban, netán keretéből befelé-kifelé nyíló "festmény"-ként. A titkos- és rejtekajtó kombinálható is, ami annyit jelent, hogy egy titkosajtót a rejtekajtónál leírt módon eltakarjuk, akár képpel, akár szőnyeggel.

A lehetőségek szinte korlátlanok, s csak a tervező - azaz a KM - fantáziája szabhat határt az elképzelt ajtóknak. Kihasználható az ember gondolkodásmódjának ismerete is. Előfordulhat, hogy egy szobában van egy gyengén álcázott ajtó, s egy másik, melyet a szakma igazi művészei alkottak. Ha az első ajtót megtalálták, már nemigen fog eszükbe jutni, hogy újabbat keressenek.

Alkottak már titkosajtókat csapdának is. Úgy tervezték, hogy jelenléte ne legyen túl feltűnő, de rövid kereséssel is meg lehessen találni. Kinyitásakor szörnyű dolgok történtek az illetővel, akinek utolsó előtti gondolata az önelégültség - az utolsó a felháborodás volt.

MINTAKALAND

DREONNAR KÜLDETÉSE

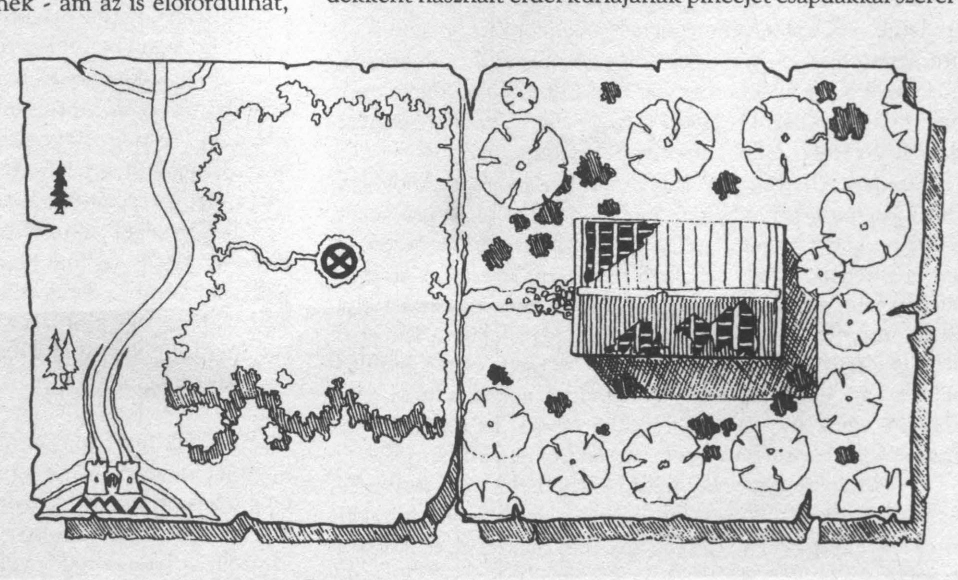
Ennek a fejezetnek az elolvasását csak a Kalandmesternek tanácsoljuk!

Az alábbiakban ugyanis egy mintakaland található - azaz egy olyan játék, amely minden, a KM számára fontos információt tartalmaz, s alapul szolgálhat további kalandok alkotásához. Azért fontos, hogy csak a KM olvassa el, mert a játékos, ha megteszi, a M.A.G.U.S. - és minden más szerepjáték - egyik leglényegesebb elemétől, a meglepetéstől fosztja meg magát. Így a kaland sokkal kevésbé lesz élvezhető, hiszen a játékos már minden fordulattal tisztában van, s nem jelent kihívást többé mindaz, amivel a karakternek meg kell birkóznia.

Ez a kaland - a továbbiakban napvilágot látókkal szemben - nem kötött Ynev egy adott pontjához, így szinte bármely államban vagy birodalomban lejátszható. Ennek oka, hogy így minden kezdő játékos társaság használhatja a kalandot, akár Északon, akár Délen kóborolnak Yneven.

A kaland leírásakor a KM két típusú szöveggel találkozhat. A hagyományosan kiírt szöveg csak a KM számára szükséges információkat tartalmazza, míg a dőlt betűs sorok a játék megfelelő részénél a játékosoknak olvasandók fel. Ezek a felolvasásra kijelölt szövegek sokkal hatásosabbak, ha a KM megpróbálja nem olvasással, hanem többszöri átnézés után saját szavaival, fejből előadni őket. Így sokkal élethűbb és nem utolsó sorban gyorsabb, lendületesebb, élvezhetőbb lesz a játék. Sok párbeszéd szavait nem írtuk le, csak a belőle nyerhető információkat közöltük, például a tolvajjal való beszélgetéskor. Ezeket a helyzeteket ugyanis el kell játszani, s lehet, hogy a szükséges dolgokat a karakterek percek alatt megtudják, ha jól és ügyesen kérdeznek - ám az is előfordulhat, hogy a párbeszéd 15-20 percet vesz igénybe. A helyek, tárgyak leírása felolvasható a játékosoknak, de itt is előnyösebb, ha a KM saját szavait használja azok bemutatására. Sok adat a helyiségekkel kapcsolatban - mint azok hossza, szélessége - nem rögtön határozható meg pontosan, ezért ezeket a KM csak akkor mondja meg a játékosoknak, ha karaktereik meg is mérték (pl. kilépték) a távolságokat. A titkos és rejtett ajtók nevében is benne van, hogy jelenlétük nem nyilvánvaló első ránézésre. Ezeket keresni kell. A történetben szereplő NJK tulajdonságokat, harci értékeket, Életerő- és Fájdalomtűrés-pontokat csak a KM ismerheti, a játékosok nem!

Most pedig következzék maga a kaland.



ELŐTÖRTÉNET

...Dreonnar, a boszorkánymester mindig is tehetségesen szolgált minden célt, melyet maga elé tűzött. Ez legtöbbször saját jólétét és a mások feletti uralmat jelentette. Ranagol lelkes híveként tudta, a világ lakóinak azon része, mely eddig útjába került, kevés kivételtől eltekintve csak abban különbözik az oktalan állatoktól, hogy hangosabban és feleslegesebben zajong. Legutóbbi névváltoztatásának oka az volt, hogy ismét rajtakapták, mikor a feketemágia tudományának hódolt. Menekülés közben találkozott a magát Nagy Végrehajtónak nevező, nevetségesen primitív, de annál több hatalommal rendelkező útonálló vezérrel. S ekkor született meg fejében a terv... A terv, melynek segítségével biztonságos menedéket, gazdagságot, fegyvereseket és tanulmányozható holttesteket szerezhet.

A rablóbanda menedékét egy viharos éjjelen kereste fel, s elhitette velük, hogy ő Yrryre démonherceg Ynevet járó követe, akinek a démon meg fogja mutatni az örök élet titkát. Belépőjét egy-két látványos varázslattal tette még hihetőbbé, s felajánlotta a banda vezérének, hogy őket is megismerteti a titkos tanokkal, ha mindenben a segítségére lesznek. A Nagy Végrehajtó vezetése alatt álló, mágiától teljesen elkápráztatott csapat szinte azonnal a hamis próféta befolyása alá került, s Dreonnar később kiterjesztette befolyását a vezérre is. Ilyetén módon körülvéve magát testőrökkel, a rablók menedékként használt erdei kúriájának pincéjét csapdákkal szerel-

te fel, s kialakította saját szobáit, laboratóriumát. Több dologgal is foglalkozik itt, de ezek közül legfontosabb a halál tudománya, a nekromancia. A rablók az erdei úton karavánokat, utazókat támadnak meg, s értékeiket, továbbá egy-két holttestet visszavisznek titkos menedékükbe. Az utazóktól zsákmányolt kincsek egy részét a "démon papja" követeli magának, a démonnak bemutatandó áldozatként, a többi a banda, illetve a bandavezér vagyonát gyarapítja. A holttesteket is Dreonnar kérte: mint mondta, ezek feltétlenül szükségesek az öröklét kutatásához. Lassan, észrevétlenül a boszorkánymester átvette a 13 fős banda irányítását, s értelmet adott létezésüknek. Természetesen a démonherceg neve teljesen kitalált volt, mint ahogyan az élet titkának megoldása is az. Ám egy boszorkánymester számára ezek jelentik a legelhanyagolhatóbb akadályt.

A rendszer szépen működött, a rablók az új démonimádó vallás fanatikus híveivé lettek. Ez viszont azzal a hátrányos következménnyel járt, hogy a hátrahagyott holttestekre démonuk szimbólumát festették, s minden utazót, karavánt "Yrryre nevében!" kiáltásokkal rohantak le. A közeli városig is eljutott gaztetteik híre, s a vallások képviselői úgy döntöttek, hogy az újonnan felbukkant szekta vét a Pyarroni Paktum szabályai ellen, mert nagy valószínűséggel embereket is áldoz istenének. Az Inkvizítorok Szövetségének legközelebbi állomáshelye messze esett - más megoldást kellett tehát keresniük...

Ekkor kerülnek a képbe a kalandozók.

A KM első feladata, hogy létrehozza az egymástól teljesen független kalandozók egységes csapatát.

Ennek több módja van. A legegyszerűbb már a játék elején közölni, hogy a kalandozók rövidebb-hosszabb ideje ismerik egymást, együtt utaznak, kalandokat keresve. A hosszabb, nehezebben megvalósítható, de szórakoztatóbb módszer az, ha a karakterek a játék elején teljesen ismeretlenek egymás számára. Ilyenkor legtöbbször közös asztalhoz kerülnek a város egyik fogadójában, egyszerre kívánnak átlépni a város kapuján, avagy egy időben vásárolnak a helyi fegyverkovácsnál. A lényeg minden esetben az, hogy az összes játékos egy helyen és egy időben tartózkodják olyan körülmények között, mikor szinte elkerülhetetlen valamilyen kapcsolat, kommunikáció kialakulása. Az így kialakult viszony tovább erősíthető, ha közös akcióban vesznek részt, még a voltaképpeni kaland előtt. Ilyen lehet egy kocsmai verekedés, egy támadás a város kihalt utcáin. Ezen közös élmények birtokában a karakterek közt elég erős kapcsolat szövődik ahhoz, hogy együtt nézhessenek szembe a kaland kihívásaival.

A kalandozók a játékot Ynev egyik városának fogadójában kezdik. Itt kaphatnak szállást és élelmet is - s itt, mint ismerősök az ismeretlen helyen, még inkább egymásra utaltak. Ez lesz első kalandjuk. Eddigi életük tanulással telt, az "iskolaévek" elteltével indultak megismerkedni a nagyvilággal, kontinens-házájukkal, Ynevvel. Szülőhelyüktől távol szállást, élelmet, megélhetést kell találniuk, mert kezdeti pénztartalékaikat élik fel épp a kaland kezdetekor. Így legfontosabb a szállást és élelmet nyújtó fogadó után egy fizetség ígéretével kecsegtető feladat keresése.

KM! Hozd a karaktereket olyan helyzetbe, hogy égető szükségük legyen a pénzre! (Pl.: Valamit ki kell fizetniük, ám a helyi tolvajcéh tagjai ellopták az erre félretett aranyakat, stb.)

A második pont a küldetés ismertetése a játékosokkal. Sok esetben ez elmarad, mert a játékosok belesodródnak a kalandba, nincs választási lehetőségük. Ebben az esetben a karakterek választhatnak, hogy vállalják-e a megbízatást, vagy nem. A számukra fontos információk forrása esetünkben egy hirdetmény, amelyet a főtéren akkor olvasnak fel, mikor minden karakter jelen van. A hirdetmény szövege:

"...Ezúton tudatik minden szívében kellő bátorságot érző zsoldossal, kalandorral és szerencsevadásszal, hogy városunk köztiszteletben álló vezetői fegyvereseket keresnek egy különösen kényes és veszedelmes feladat elvégzésére, busás jutalom fejében. Amenynyiben közületek valaki érdeklődést mutatna ezen feladat iránt, az jelentkezzen a Városi Gárda bármely tisztjénél..."

Ha a karakterek úgy döntenek, hogy vállalják a küldetést, egy tisztet kell keresniük, aki bevezeti őket egy templomba. Itt találkoznak Assero atyával, a városi elöljáróság tagjával. Assero atya - Dreina papja - negyvenes éveinek végén járó, őszes hajú, tekintetével nyugalmat és bölcsességet sugárzó személy. Barna csuhájának szegélye a templom márványpadlatát sepri, míg a gyertyák fényében a kalandozók elé ér. Lassan, tisztán beszélni kezd, s a következőket mondja:

"Ti lennétek hát a feladatra jelentkező kalandozók...! Dreina és a pyarroni istenek akarata vezérelte hozzánk lépteiteket! Tudnotok kell, mi is küldetésetek célja. A városunkat ölelő erdőség menedéke egy szektának, mely valószínűleg az emberáldozatot is szükségesnek tartja, s így vét a Pyarroni Paktumban foglaltak ellen. Meg kell keresnetek búvóhelyüket, s ki kell kémlelnetek, mivel foglalatoskodnak. Ha bármi jelét is látjátok, hogy kapcsolatban állnak a kereskedelmi úton történt galád támadásokkal, ki kell füstölnötök fészküket, el kell pusztítanotok minden martalócot! Puszta létük is fenyegetést hordoz, s ki tudja, mire vetemednek még, ha nem sújtunk le rájuk mielőbb? A várostól 4-5 órai lovaglásra találjátok a rajtaütések helyét, ott próbáljatok nyomra bukkanni. Ha győztesen visszatértek, jutalmatok nem marad el: bőkezűségéről világszerte híres Egyházunk méltó fizetségről gondoskodik számotokra!"

Ezek után a karakterek elbocsáttatnak, s visszatérhetnek a fogadóba, ahol szállásuk - és adósságuk - várja őket.

Elkövetkezik a másnap reggel, az indulás reggele. Az út eseménytelenül telik a rablóbanda utolsó rajtaütésének színhelyéig. Az erdő fái közt kanyargó úton három holttest fekszik, mindőjük homlokára a démon ocsmány szimbólumát mázolták festésben avatatlan, de lelkes hívőkezek. A testeken több vágott és szúrt seb éktelenkedik, törött nyíl- és nyílpuskavesszők tollas végei hevernek a földön. Látható még egy felborult szekér, mely teljesen üres. Vérnyomok, letört gallyak szegélyezte csapás vezet az útról jobbra, az erdő mélye felé. Ezek a jelek csak akkor vehetők észre, ha egy karakter keresi őket. A jelek viszonylag könnyen követhető utat mutatnak a rablók tanyáját jelentő romig.

A rablók által megszállt kúria kétszintes épület; első emelete viszonylag romos, s a legtöbb helyen tető sem fedi. Így

csak a földszint lakható, illetve a kívülről nem látható földalatti folyosók és termek. A ház falai nagy, pontosan csiszolt kőtömbökből készültek, melyek illesztése még most is tökéletes - már ahol a tömbök nem hiányoznak. Az ablakokon átjár a szél, a földszintiek többségét bedeszkázták. A falakon kúszónövények törekszenek felfelé, s a bejárathoz vezető, valaha kaviccsal telehintett utat is felverte a gaz.

A ház az erdő sűrűjében áll, nincs körülötte tisztás. Ez jó beköszöntőt - észrevétlen megközelítést és rajtaütést - biztosít a kalandozóknak. A ház előtt két bárdolatlan fegyveres. Szakadt bőrpáncélban állnak posztjukon, kezük ügyében tőr és rövid kard. Ha a karakterek megtámadják őket, egyikük harcolni fog, társa pedig megpróbál berohanni a házba segítséget hívni. Ha a segélyhívás sikeres, az őr kihívja a 2. teremben kártyázó társait, s immár hatan támadnak a kalandozókra. Ha a segélykérés sikertelen marad, csak a két őrt álló martalóccal kell megverekedniük. Amennyiben velük végeztek, beléphetnek a házba.

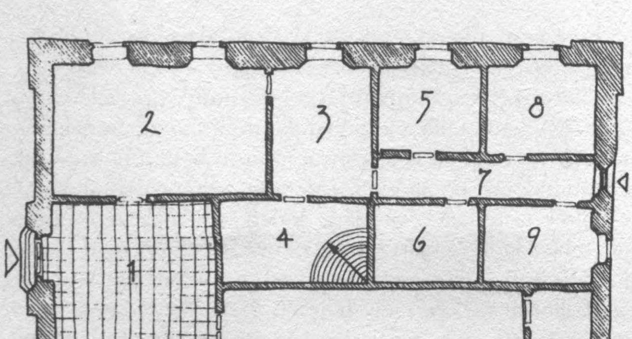
FÖLDSZINT

1. Előcsarnok

A kúria főbejárata kissé megviselt, kétszárnyú tölgyajtó. Egyszerűen nyitható: nincs bezárva. Ha a karakterek belépnek, az előcsarnokba jutnak. A terem hatalmas, 8x8 méter nagyságú. A falakon fáklyák lobognak, de ezek sem tudják tökéletesen bevilágítani a csarnokot. A csupasz kőfalak barátságtalan félhomályba burkolózva néznek vissza a karakterekre. A terem padlóján a megkopott mozaik egy ősi családi címert ábrázol. Pókhálós, elhanyagolt hely ez, ahonnan további ajtók nyílnak a kúria belseje felé.

2. Ebédlő

Egy széles faajtó vezet ebbe a helyiségbe az előcsarnokból. Benn súlyos asztalt ül körül négy útonálló, s kártyáznak. Ha a játékosok megzavarják őket, rögvest fegyvert ragadnak, s rájuk támadnak. A székek mellől hosszú és rövid kardok kerülnek elő. A haramiák egyike sem visel páncélt, de ez sem rettenti el őket a karakterek lerohanásától. Ha a játékosok végeztek velük, jut idejük szemügyre venni a szobát, bár ez nem éri meg a fáradságot. Az előcsarnokra s az egész épületre jellemző elhanyagoltság jeleit fedezhetik fel, minden poros, koszos, pókhálós. A terem egykor fényes ebédlő lehetett, de mostanra minden pompa elhagyta már. A rablók nem fordítottak túl sok igyekezetet tanyájuk rendbetételére: míg tető borult a fejük fölé, nem volt semmi kifogásuk az épület állapota ellen. A teremben található asztal valószínűleg korábban is itt állt, a szekrények pedig tányérokkal, poharakkal lehettek megrakva. A szekrények most üresek, s az ebédlő székeiből is csak mutatóba maradt néhány - a többit felaprították tüzifának. A falakat hajdanán borító kárpitok sötétebb négyszögei még látszanak. A padló ezen helyiségben is kövezett, de fénykorában valószínűleg szőnyegek takarhatták, mert semmiféle díszítés nem látható rajta. A terem végéből kis faajtó nyílik kifelé.



3. Konyha

Ez a helyiség megtartotta régi szerepét: most a rablók főznek itt. A polcokon üstök, tányérok, kupák sorakoznak, de legtöbbjük törött, repedt, kopott. A tűzhely téglákból készült, rajta pár mosatlan edényben azonosíthatatlan ételmaradék bűzölög. A konyhaasztalon kenyeret, sajtot, sonkát és borostömlőt találhatnak a játékosok. Innen két ajtó vezet tovább, egy kisebb és egy nagyobb faajtó.

4. Kamra

Ide a konyhából juthatnak be a karakterek, a kisebbik faajtón. A kőfalakon egy fáklyatartó, körben polcok láthatók. A kamra polcai szinte teljesen üresek, innen egy lépcső vezet le a mélybe. Egykor borospincébe vitt, ám a hűvös, földalatti csarnokok és folyosók mostanság sötét titkokat rejtenek...

5.-6. Két, szinte teljesen egyforma szoba

Annak idején cselédszállás lehetett, most a rablók tanyáznak benne. A szobákban most senki sincs, de a banda hétköznapjainak hordaléka itt is megtalálható. A székeken és a tátongó faládákban ruhaneműk; az ágyak (szobánként négy) állapota kíméletlen használatra utal. Ha a szobákat alaposabban átkutatják, a kalandozók a ládák mélyén, a vánkosok alatt összesen 70+2k10 rezet és k6 ezüstöt találnak szobánként.

7. Folyosó

A cselédek lakóhelyének szobáit, a fürdőt és a konyhát köti össze. Kövezett padlója teljesen dísztelen, a csupasz falakon csak három fáklyatartó látható.

8. Fürdő

Ez a hely töltötte be a fürdő és a mellékhelyiség szerepét a cselédek és szolgák, ház körüli személyzet részére. Most is használják, bár a rablók nem elsősorban fürdőkultúrájukról nevezetesek. Benn három dézsa áll, bennük némi poshadt víz. A sarokban található, egy kis faajtóval elválasztva, a mellékhelyiség.

9. Szoba

Leírásában teljesen megegyezik az 5. és a 6. szobával, de ebben három rabló is tartózkodik. Ez újabb harcot jelent, de siker esetén a karakterek itt is pénzt lelhetnek, nagyjából ugyanannyit, mint korábban.

10. Csarnok

Ez a terem még az eddigieknél is elhanyagoltabb: ha valaki bemerészkedik, léptei nyomán por száll fel. Darabos omladék és kisebb kövek borítják a padlót. A terem végéből széles lépcsősor vezet felfelé, az emeleti szobákhoz.

11. Bálterem

A kúria legnagyobb helyisége, a mulatságok egykori színtere. Most inkább felszereléseket, összerabolt holmit tartanak benne a gazemberek. Az igazán értékes tárgyak nem itt vannak, de a ruhát, fát, posztót, bort és hasonló, csak nagyobb mennyiségben értéket jelentő árut halmozták ide. Több fegyver is akad itt - ezeket a karavánok őreitől zsákmányolták gyilkosaik. 3 rövid és 4 hosszú kard, 6 közepes állapotú bőrpáncél, 4 tegez nyílvessző és 16 könnyű nyílpuskavessző hever a padlón. Van még 2 alabárd, egy közepes pajzs és több köpeny, csizma is. A terem végéből titkos ajtó vezet a 12. szobába. Ezt az ajtót és a mögötte lévő szobát a kúria ura azért építtette, hogy ha nem túlzottan megbízható vendégével ebben a teremben találkozik, ott katonákat rejthessen el. A 12. szobából több, szőnyegekkel takart lőrés és kis kémlelőnyílás néz ide, így a bent lapuló fegyveresek több módon is beavatkozhattak az esetleg kialakuló küzdelembe. Átlőhettek a réseken, ha ez nem veszélyeztette urukat, vagy átjöhettek a titkos ajtón. Amikor a karakterek belépnek, az addig békésen benn ülő 1. szintű tolvaj, aki megneszelte jöttüket, átoson a 12. szobába, s ott várja be őket. Az apró kémlelőnyílások egyikén át fúvócsövével célba veszi mindazokat, akik elég közel kerülnek a falhoz. Az "elég közel" esetünkben 3-5 métert jelent. A kilőtt tűk mérgezettek, s ha az eltalált személy Egészségpróbája sikertelen, 2 kör után 1 órás kábulatot és k6+1 Sp elvesztését okozzák. Ha a próba sikeres, a megmérgezett csak 1k3+1 Sp-t veszít, s állapota nem változik meg, csak éles fájdalmat érez a végtagjaiban. (A +1 Sp a tű sebzése.) A tolvajnak 12 mérgezett tűje van, ha ezek elfogytak, több dolog történhet. Ha a Játékos Karakterek zöme - a csapat háromnegyede - elkábult, a tolvaj felfedi az egyik lőrést, és könnyű nyílpuskával kezd el kifelé lődözni a nyíláson. Ennek hatótávolsága már sokkal nagyobb, mint a fúvócsőé, így a terem bármely részébe ellőhet vele. A játékosok vagy megkeresik a titkos ajtót és áttörnek a 12. szobába, vagy varázslattal teszik ártalmatlanná a tolvajt. A tolvaj egyébként addig nem bújik elő menedékéből, míg a karakterek el nem hagyják a termet, vagy össze nem esnek.

12. Szoba

A titkos ajtó mögötti szoba teljesen üres, csak a tolvaj tartózkodik odabenn. Ha még talpon van, mikor a játékosok átjutnak, megpróbálja felvenni velük a harcot - már amennyiben csak 3, vagy annál kevesebb ellenféllel kell küzdenie. Közelharcban rövid kardot használ. Ha a karakterek ennél többen vannak, megadja magát, s hajlandó segíteni a kalandozóknak, ha élve elengedik. Elmondhatja, hogy a démon megmutatkozását készíti elő földalatti búvóhelyén a próféta, s hogy most minden rabló e szertartás zavartalanságára felügyel. Hogy lent pontosan mi van, ő sem tudja. Ismeri a biztonságos utat a titkos ajtón és a csapdán keresztül, de a "pap" saját szobáit ő sem látta soha. Beszámol arról is, hogy a szentélyt mindig egy harcos őrzi, s mögötte titkos ajtó nyílik az oltár helyiségébe. Elmondja még, hogy keveset tud a démonról - csak azt, hogy örök életet ígért a pap valamennyiüknek. Ezeket az információkat egyébként bármelyik rablóból kiszedhetik a karakterek, ha kivallatják vagy mágiával ráveszik őket arra, hogy (igazat) beszéljenek.

EMELET

Az emeletre a 10. teremből felvezető lépcsőn juthatnak a karakterek - ha szerencséjük van. A lépcső ugyanis elég rozoga, s egy rabló sem használja soha. Az első emelet csupa rom - így felmenni teljesen értelmetlen, bár ezt a karakterek nem feltétlenül tudják. Ha jól megfigyelték kívülről a kúriát, észrevehették, hogy a tető több helyen beomlott, s most az első emelet az épület igazi teteje. Ha mégis fel szeretnének menni, a KM-nek számolnia kell. A lépcső STP-inek száma 4, így, ha a terhelés nagyobb 200 kg-nál, leszakad. A leszakadó lépcsőn állók alázuhannak, s jelentős mennyiségű követ is kapnak a nyakukba. Ennek összsebzése fejenként 3k6 Sp - sok sikert a túléléshez!

Ha mégis feljutottak, az emeleten is veszély leselkedik rájuk. Szétnézve romokat láthatnak maguk körül, port, kőomladékot. A szél élesen süvít az időjárással eddig dacoló falmaradékok között, s az idő pusztításának nyomai köszönnek vissza minden irányból. A tető maradékai bármelyik pillanatban beomolhatnak. A KM minden körben dob egyet k6-tal, amikor a karakterek mozognak, tehát lépkednek, ugrálnak, futnak. Ha a dobás eredménye 1, egy tetőrész leomlik. Ha állt valaki tetővel fedett helyen, ő lesz az áldozat. A cserepek és törmelék sebzése k6 Sp. Ezek után mozgáskor a tető nem csak 1-es, de 2-es dobásra is enged a gravitációnak, s egy darabja lezuhan. Minden egyes omlás után az újabb omlás valószínűsége egyel nő, így a harmadik omlás után például 4 lesz. Ha a karakterek megunták a leomló tetőszerkezetet, elindulhatnak vissza a lépcsőn. Természetesen ez is mozgás, így újabb tetődarabok hullhatnak alá. A lépcső terhelése lefelé sem haladhatja meg az STP által meghatározott értéket, így a karaktereknek óvatosnak kell lenniük, hogy ép bőrrel megússzák.

PINCE

1. Folyosó

A pincébe vezető lépcső ennek a folyosónak a kezdetében ér véget, ide juthatnak a karakterek a földszinti kamrából. A folyosón fáklyák égnek tartóikban, így nincs szükség másfajta

világításra. A lépcső fokai kopottak, kissé csúszósak. Lenn a pince padlata egyenetlenül kövezett, mindenkinek sokszor le kell pillantania, hogy ne essen a kiálló vagy bemélyedő kövek valamelyikében. Minden zaj, nesz a többszörösére erősödve verődik vissza a szűk falak között, s senki sem érzi magát biztonságban ilyen helyen. A falakról szüntelenül csorog a víz; időről időre apró, sötétkedvelő állatok szemének sárga lángja villan a kövek között. Patkányok! Nem sok, de a gerincen végigfutó borzongás kiváltásához bőséggel elegendő.

Ha tovább haladnak a karakterek, két faajtót pillantanak meg.

2. Raktár

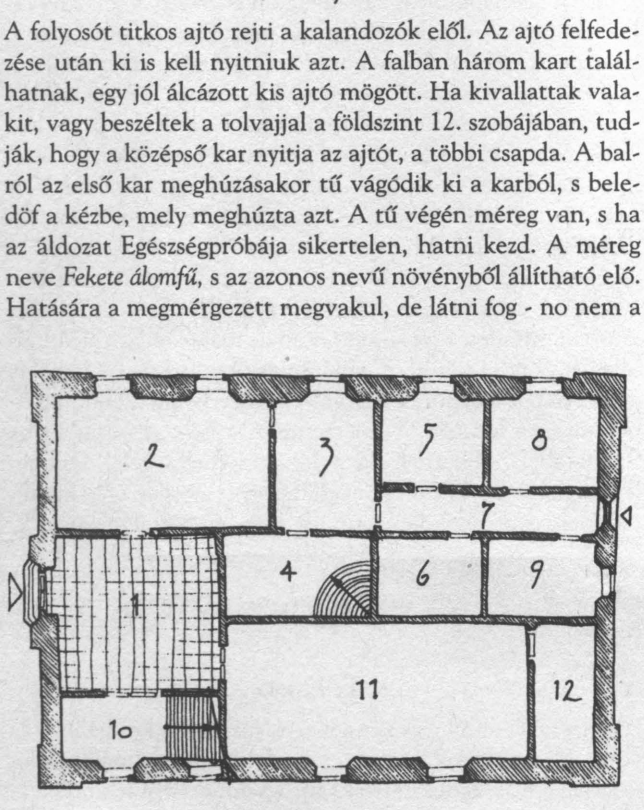
Ez a kisebb raktár, amit a rablók továbbra is eredeti rendeltetésének megfelelően használnak - mivel viszonylag száraz a többi helyiséghez képest. Zsákok állnak a földön, bennük gabonafélék. A falakat övező polcokon füstölt húst és aszalt gyümölcsöt találhatnak a karakterek. Az itt felhalmozott élelem - ha a gabonát nem számítjuk - 2-3 hétre elég 12 embernek.

3. Raktár

Ebben a raktárban, mely nagyobb az előzőnél, 3 boroshordó található. Az első kettő sokkal nagyobb a harmadiknál, s közepes minőségű bor van bennük. A harmadik nem lehet nagyobb 20 literesnél, de zamatos, testes, ünnepi bort tartalmaz. 25 kg a súlya, így a karakterek akár magukkal is vihetik.

4. Folyosó

A folyosót titkos ajtó rejti a kalandozók elől. Az ajtó felfedezése után ki is kell nyitniuk azt. A falban három kart találhatnak, egy jól álcázott kis ajtó mögött. Ha kivallattak valakit, vagy beszéltek a tolvajjal a földszint 12. szobájában, tudják, hogy a középső kar nyitja az ajtót, a többi csapda. A balról az első kar meghúzásakor tű vágódik ki a karból, s beledöf a kézbe, mely meghúzta azt. A tű végén méreg van, s ha az áldozat Egészségpróbája sikertelen, hatni kezd. A méreg neve *Fekete álomfű*, s az azonos nevű növényből állítható elő. Hatására a megmérgezett megvakul, de látni fog - no nem a



valóságot, hanem annak félelmetes, iszonytató torzképét. Társait visszataszító szörnyetegnek, a falakat zöldes masszának, a tárgyakat hullámzó növényi hajtások tömegének látja majd. Megtámadja társait, s addig harcol, míg el nem veszti eszméletét, vagy el nem fogynak ellenfelei. A méreg hatása 5+k10 kör múltán elenyészik, s semmilyen utóhatása sem marad.

A harmadik kar meghúzásakor a folyosó ajtó és karok előtti részén (térképen jelölve) hegyes fémrudak lökődnek ki a mennyezetből, s fejenként 2k6 Sp sebzést okoznak az alattuk állóknak. A "támadás" után a karók visszahúzódnak korábbi helyükre. Ha valaki alaposan - saját fáklyával - megfigyeli a mennyezetet, lyukakat találhat rajta, s következtethet arra, hogy azok mögött rejtőznek a karók.

A középső kar meghúzására a titkos ajtó kinyílik. Mögötte folytatódik a folyosó, s egy újabb csapda várja a tájékozatlan karaktereket. Akik beszéltek rablókkal, tudják, hogy a csapda súlyérzékelői a folyosó bal oldalán vannak, így a jobb oldalon, egyesével el lehet menni mellete anélkül, hogy működésbe hoznák. A rablók is így közlekednek itt. Ha valaki rálép a bal oldali súlyérzékelőkre (térképen sötéttel jelölve), aktiválja a csapdát. A jelölt folyosószakasz ugyanis a mélybe omlik. A rajta állók 6 métert zuhannak, s 2k6 Sp sebzést szenvednek. A veremből nehéz kimászni, mert a falak csúszósak, így a százalékos képzettség is -20%-os nehezítéssel alkalmazható. Kampós kötél segítségével is kimászhatnak a csapdából, ha azt a megfelelő oldalra feldobják, s végigmásznak rajta. A csapda 4 méter mély, s aki nem esett bele, át is ugorhatja, ha sikeres Ügyességpróbát tesz. Ha a csapdán átjutottak, a karakterek egy ajtóhoz érnek, mely az 5. terembe vezet.

5. Csarnok

A folyosó itt egy sokszögalaprajzú, jókora terembe torkollik. A falak itt is dísztelenek, csak fáklyatartók láthatók rajta. A teremben két őr áll - tüstént rárontanak a belépőkre. A fegyveresek hosszú kardokat forgatnak, teljes bőrpáncélt viselnek. A teremből nyíló ajtót utolsó csepp vérükig védelmezik - ez nem különösebb hűséget, hanem a démontól és szolgájától való félelmet jelent.

6. Folyosó

Ez a folyosó ránézésre megegyezik a már leírttal, de ez két irányba, jobb- és balfelé két ágra válik. A jobb oldali folyosó végén egy 1. TSZ-ű harcos áll őrt, s ha megpillantja a behatolókat, támad. Három hajítótőre és hosszú kardja van, ezekkel harcol. Teljes láncinget visel, s ő is elszántan küzd, míg el nem esik. Ha a karakterek legyőzték, választhatnak, a folyosón melyik irányban haladnak tovább. A harcos erős, bronzveretes ajtót védett - a folyosó másik végén pedig faajtót láthatnak a karakterek.

7. Dolgozószoba

A faajtón áthaladva juthatnak ide a karakterek, a boszorkánymester titokzatos birodalmába. Az ajtó persze zárva van, a kulcs pedig a boszorkánymesternél található. Ha nem kulccsal érkeztek az ajtóhoz, hőseink megpróbálkozhatnak a Zárnyitás Képzettséggel, az ajtó szétverésével (45 STP - eny-

nyivel rendelkezik a faajtó), vagy mágia használatával. A pince folyosóin már csak a boszorkánymester van életben, de ő a szentélyben dolgozik, s még nem figyelt fel a serény baltázás zajára sem. A karakterek, ha átjutnak az ajtón, feltárul előttük a nagy dolgozószoba. Közepén erős faasztal áll, melyen vérfoltok fedezhetők fel. Most éppen nincs tetem az asztalon, de Dreonnar itt végzi a nekromancia kutatásához szükséges boncolást. A falakon polcok, rajtuk könyvek, szerszámok, üvegcsék sorakoznak. Sok könyv foglalkozik a mérgek tudományával, a nekromanciával és herbalizmussal. Ezek nem túl érdekes és értékes munkák: Dreonnar legfontosabb köteteit saját szobájában tárolja, egy mindig zárva tartott dobozban. A polcok üvegcséiben mérgek keveréséhez használatos füvek, folyadékok, porok vannak. Dreonnar ebben a művészetben is elég képzett, de nem volt lehetősége igazi laboratóriumot felszerelni, ezért nem is foglalkozott vele a szükségesnél mélyrehatóbban. Az itt található mérgek igen gyengék - a legerősebb közülük az, melyet a tolvaj a 12. szobában használt a fúvócsőlövedéken. Ebből a karakterek itt 8 adagot találnak, de azonosítani csak Méregismeret Képzettség birtokában tudják. A szerszámok mind a holttestek boncolásához szükségesek. Akadnak itt csontfűrészek, csontkaparók, éles pengéjű szikék, vésők, kalapács, s még számos, a karakterek számára ismeretlen eszköz. A teremből három ajtó nyílik.

8. Raktár

Ez a kisebb helyiség polcokkal van tele, melyek jó része üresen áll. Dreonnar itt szerette volna a méregkeveréshez szükséges alapanyagokat tárolni, de erre ezideig még nem került sor. Néhány bőrzacskóban szárított növényi anyagok, színes porok dagadoznak, de ezek önmagukban semmire sem használhatók.

9. Raktár

Durva egyszerűsítés ezt a termet raktárnak nevezni, de funkciója annak felel meg. Itt tárolja ugyanis Dreonnar a boncolásokhoz szükséges holttesteket. Egyik-másik még érintetlen, de sok közülük már átesett a boncolások egyes fázisain. Iszonytató szag lengi körül a helyet, melyet a boszorkánymester azért választott a holttestek raktárának, mert a leghidegebb volt a pincerendszerben. A tetemek legtöbbjének a mellkasa van megnyitva, de Dreonnar koponyákat is feltárt már. A karaktereknek Egészségpróbát kell dobniuk belépéskor - ha sikertelen, rosszul lesznek a szagtól és látványtól. Amely karakter rendelkezik az Élettan Képzettséggel, annak a látvány nem lesz szokatlan, s dobnia sem kell. A rosszullét számban nem fejezhető ki igazán (bár a karakterek Kezdeményező és Támadó Értéke 5+2k10 percre 10-zel csökken), az érzést valamiképp tudatosítani illik a játékosokban.

10. Hálószoba

A kúria legszebben berendezett szobája. Dreonnar ízlése mindig is kifogástalan volt, s most lehetősége nyílt a lopott holmik közül kiválogatni a kedvére valókat. A falakat gyönyörű kárpitok borítják, ez különös melegséget ad a szobának - kiáltó ellentét, tekintettel a boszorkánymester rideg személyiségére. A szobában ágy, íróasztal és egy hatalmas láda áll. Az íróasztalon papírlapok hevernek, tinta és tollak teszik teljessé a képet. A fiókban feljegyzések találhatók az összerabolt árukról, naplószerűen sorba rendezve. A láda zárva van, kulcsa a boszorkánymesternél található. Zárnyitással vagy a fedél összezúzásával természetesen nyitható, de az utóbbi esetben több, a ládában lévő üvegcse tartalma kiömlik, s értékes italokat és mérgeket veszítenek el a játékosok. Ez a kisebbik baj - legalábbis az egyik üveg széttöréséhez képest. Ebben ugyanis illékony méreg van, ami a levegőbe kerülve, belélegzéskor fejti ki hatását. Ha a szobában állók nem dobják meg Egészségpróbájukat, a méreg hatni kezd. Károsítja a látást és a mozgás kiegyensúlyozottságát is. Az áldozat a továbbiakban csak homályosan lát, így nem tud például olvasni, harcolni azonban - bár kevésbé hatékonyan - igen. Célzófegyverrel harcolni és fegyvert hajítani a méreg hatása alatt álló személy nem tud, TÉ-je és VÉ-je 15-tel csökken. A hatás 12 órán át tart.

Ha a ládát - így vagy úgy - sikeresen kinyitották, a karakterek négy könyvet, három üvegcsét és egy tőrt találnak. A láda aljában van egy bőrtarsoly is, benne 5 ezüstpénz. A kötetek közül három nekromanciával, a negyedik mérgekkel foglalkozik. Ezek értékes, színvonalas munkák, ellentétben a dolgozószobában leltekkel. Az üvegcsékben, ha nem törtek össze, mérgek vannak: az elsőben a már említett illó anyag, a másodikban és harmadikban pedig 2-2 adag Fekete álomfű kivonat. A tőr fekete pengéjű, markolatába egy 12 karátos vörös rubint illesztettek. Mágikus fegyver, TÉ-je 5-tel nagyobb, mint a nem mágikus tőröké, s ha sebzésre 6-ot dobnak vele, a támadó még egy k6-tal újabbat sebezhet ellenfelén. Ha ennek eredménye is hatos, a dobássorozat folytatható.

11. Szentély

Ez volt a borospince legnagyobb terme a kúria fénykorában. A haramiák jó érzékkel - ugyancsak itt állították fel Yrryre oltárát, s több oszlopot, hogy a szentély igazi templom hatását keltse. A teremben három pár oszlop áll, az oltár pedig a végében található. A falon több helyre is felfestették a démon szimbólumát, amit a játékosok már a kirabolt hullákon is láttak. Az oltár kőből készült, de tetejét fekete márványlapok borítják. A boszorkánymester sehol. Az oszlopok között négy koporsó fekszik, mindegyik a falhoz tolva. Minden mozdulatlan a teremben.

Ekkor kinyílik egy nagyon jól álcázott ajtó, s megjelenik Dreonnar. Az ajtó az oltár mögötti falból nyílt, s egy kis helyiséget rejtett. Ezt Dreonnar arra használta, hogy a démon megmutatkozásának fény és füsthatásait előkészítse. A démon megmutatkozása élete eddigi legnagyobb színjátéka lett volna, ahol minden egyes trükknek, díszletnek kiválónak kell lennie. Mindent gondosan előkészített, s már az utolsó ellenőrzést tartotta, hogy minden tökéletes legyen. Ebben a pillanatban törtek rá a karakterek.

Első meglepetéséből felocsúdva Dreonnar rögtön megtalálta a helyes megoldást. Ha már a démon megmutatkozásának közönsége meghalt, ne vesszen kárba az előadás. A karakterek most megnézhetik a műsort!

Belépése után csillogó port szór a levegőbe, s "varázsolni" kezd. Ezek után elővesz egy fekete gyertyát, s lerakja a föld-

re. Ezzel meggyújt egy zsinórt, ami elindítja a további folyamatokat. A zsinór közvetítésével a láng eljut egy különleges vegyületig, amely sűrű, kékesfekete füstöt termel - méghozzá rengeteget. A boszorkánymester a démon nevét kántálja, melléje valami ismeretlen nyelvű szöveget. Ez egy kört vesz igénybe - a következőben a füstfelhőbe került karakterek is cselekedhetnek. A füst korlátozza a látótávolságot, épp hogy átsejlenek rajta az emberi alakok. Megnehezíti a légzést is, és ha a belékerülők elvétik Egészségpróbájukat, minden harci értékük 10-zel csökken. Dreonnart - mivel már magához vette az ellenmérget, a füst nem befolyásolja.

A boszorkánymester akkor kezdi alkalmazni Villámtűk nevű varázslatát, amikor a karakterek egy csoportba tömörülve állnak, mert így hét célpontot is eltalálhat egyszerre. Ezek után a koporsók közül kettő kinyílik, s zombik kászálódnak elő belőlük. Az élőholtak megtámadják a karaktereket, miközben Dreonnar tovább varázsol. Harcban először varázslatait használja fel, melyekből különösen kedveli az életerővel manipulálókat, mint az Életerőszívás továbbá a Villámmágia varázslatait. Ha 14 Mana-pontja elfogy - ami elég hamar bekövetkezik, mert Mana-pont igényes varázslatokat alkalmaz - megiszik még egy üvegcse Mana-pontot adó folyadékot (Hatalom Itala). Ezzel Egészsége még tovább csökken, 8-ra. Ezek után újra varázsol, majd, ha még életben van második Mana-pont adagjának elfogyásakor is, fegyvert ránt, s azzal küzd tovább. Fegyvere a ládájában tárolt tőr ikertestvére: mindenben azonos az ott leírttal.

Ha a boszorkánymestert a karakterek elpusztítják, megtalálják nála dolgozószobájának és ládájának kulcsát, továbbá a mágikus tőrt, és egy 2 aranyat érő gyűrűt. Halálával a játékosok küldetése véget ért, visszamehetnek Dreonnar lakóhelyére, s válogathatnak kincsei között.

A KALAND BEFEJEZÉSE

Ha a játékosok sikeresen befejezték küldetésüket, már csak a hazatérés van hátra. Kincsekkel megpakolva visszatérnek a városba, s jelentik feladatuk teljesítését a megbízást adó papnak. Ha volt annyi sütnivalójuk, hogy állításaik igazolására tárgyi bizonyítékaikat is bemutassák, megkapják jutalmukat. Assero atya meggyógyítja a sebesülteket, s a társaság valamennyi tagjának 1 arany jutalmat fizet. Hosszú beszédben köszöni meg a városnak tett szolgálatot, s megáldja a karaktereket. Ezt a beszédet nem írjuk le: a KM próbálja maga kitalálni az egyes fordulatokat, s igyekezzék minél magasztosabb és bölcsebb lenni. Ez tekinthető az első lépésnek egy önálló kaland megalkotásához, mert gyakorlatot és bátorságot ad a KM-nek; indíttatást ahhoz, hogy saját szavainak mesterévé váljon. Az áldás hatására a karakterek ME-je mindenféle átokkal szemben 20-szal nő, egy hónapig így is marad, majd visszatér megszokott értékére.

A kalandban szereplő NJK-k és szörnyek tulajdonságai

Itt minden olyan lény felsorolásra kerül, akikkel a játékosok a kaland során találkoznak, s fontosak a küldetés szempontjából. Minden lény lényeges tulajdonságuk összefoglalásra került. Sok adat hiányzik azonban az itt leírtakból - például a Képzettségek. Ezek nem azért nem kerültek említésre, mert nincsenek, hanem mert a kaland szempontjából lényegtelenek, s csak az átláthatóságot rontanák, a KM helyzetét nehezítenék meg. A harci értékeknél szereplő pontokhoz hozzá kell adni a fegyverből eredő Módosítókat attól függően, hogy az adott NJK milyen fegyvert használ. A lehetséges fegyverek és páncélok itt is, a kaland leírásakor is felsorolásra kerülnek; ezeket a szörnyek és az NJK-k minden negatív módosító nélkül használják.

SEMLEGES NJK

Assero atya

7. TSZ-ű Dreina pap, ő semmiképp nem keveredik harcba a játékosokkal. Ha azok mégis megtámadnák, varázslatokkal elkergeti őket a templomból.

HARAMIÁK

Kapuőrök

A négy kártyajátékos a 2. szobából és a két 9. szobában található rabló.

Egyszerű fegyveresek, akiknek annyi gyakorlatuk van a kard használatában, mint egy városőrnek. Harci értékeik:

KÉ: 8	**Fp:** 9
TÉ: 19	**Ép:** 6
VÉ: 68	**Asztrális ME:** 2
CÉ: 6	**Mentális ME:** 1

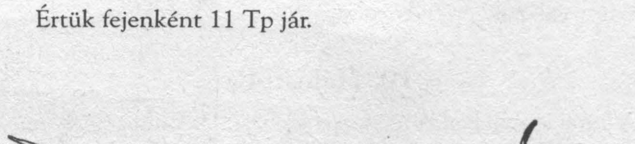
Fegyverük rövid vagy hosszú kard, ezek használatában Alapfokon képzettek. Páncéljuk bőrvért, melynek SFÉ-je 1, ha egyáltalán rajtuk van. A kapuőrök megöléséért egyenként 8 Tp jár.

Elit őrök

A pince 5. termében találhatóak. Valamivel tapasztaltabbak, mint földszinti társaik, s harci értékeik is magasabbak:

KÉ: 12	**Fp:** 10
TÉ: 23	**Ép:** 7
VÉ: 76	**Asztrális ME:** 2
CÉ: 8	**Mentális ME:** 2

Értük fejenként 11 Tp jár.



1. TSZ-ű tolvaj

A 12. szobába lakója vérbeli tolvaj, aki valahogy nálánál sokkal primitívebb rablók közé került. Harci értékei:

KÉ: 15
TÉ: 36
VÉ: 88
CÉ: 19
Fp: 19
Ép: 8
Asztrális ME: 3
Mentális ME: 4

Megölésekor vagy kihallgatásakor 22 Tp jár érte.

1. TSZ-ű harcos

A 6. pince folyosón áll. Ő volt a rablók vezére, a Nagy Végrehajtó, Dreonnar megjelentéig. Viszonylag jól bánik a fegyverekkel, s láncinge is megfelelő védelmet ad neki, hogy igazi ellenfele legyen a játékosoknak. Harci értékei:

KÉ: 14
VÉ: 87
Fp: 23
Asztrális ME: 3
TÉ: 42
CÉ: 14
Ép: 11
Mentális ME: 1

Páncéljának SFÉ-je 2; Fp-inek elfogytáig harcol. Jártas a hosszú kard és dobótőr használatában is, s láncinget is megtanult viselni. 23 Tp jár érte.

Zombik

Dreonnar teremtményei. Önálló gondolkodásra képtelen élőholtak, akik tetszőlegesen fegyverrel vagy csupán karmaikkal támadnak a boszorkánymester parancsára a karaktereknek. Mivel fájdalmat nem éreznek, csupán túlütéssel lehet megsebezni őket.

KÉ: 0
VÉ: 40
Támadás/kör: 1
Asztrális ME: immunis
Méregellenállás: immunis
TÉ: 10
CÉ: -
Ép: 15
Mentális ME: immunis

4 Tp jár értük

Dreonnar, a boszorkánymester

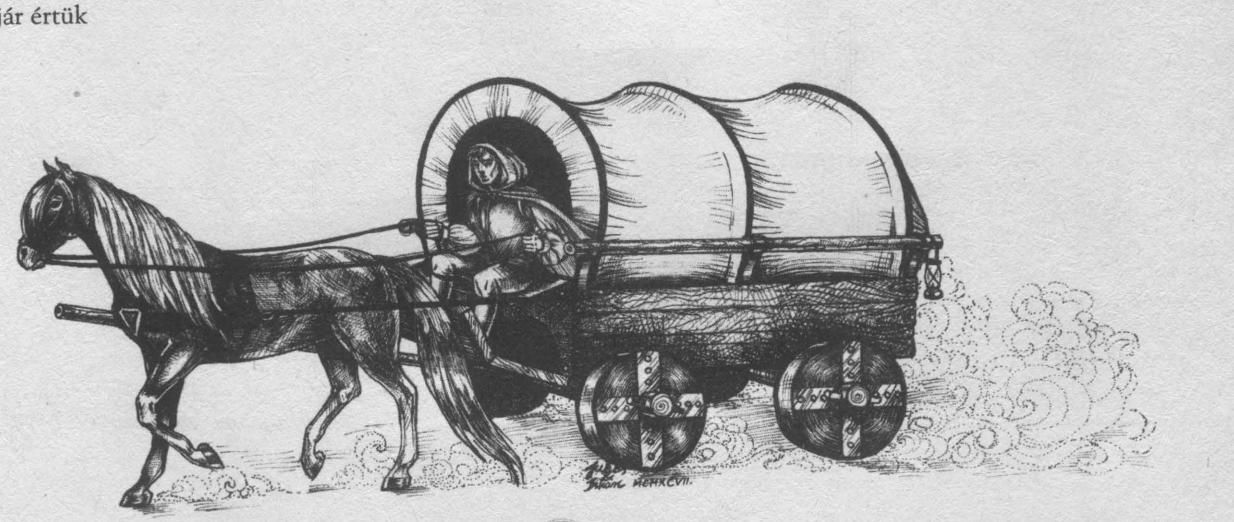
Dreonnar 2. TSZ-ű boszorkánymester, aki mesterfokú Pszi képzettséggel rendelkezik, így Asztrál- és Mentálmágia ellen is komolyan védett. Igazi gyengéje, hogy páncélt nem hord, s a Pszi diszciplinákat nem szereti, sokkal jobban élvezi a látványos varázslatok használatát. Harcolni meglehetősen jól tud, s Képzettségei segítik ebben. Alapfokon használja tőrét, s dobótűket is. Ezek apró hegyeit mérgezi, méghozzá a tolvajnál is leírt méreggel, mivel ennek előállításához ért. Tőrén ugyancsak méreg van, s első sikeres támadásakor a megszokott sebzésen kívül még Egészségpróbát is kell dobnia az áldozatnak, máskülönben a méreg hatni fog. Dreonnar harci értékei:

KÉ: 13
VÉ: 94
Fp: 20
Asztrál ME: 8
TÉ: 33
CÉ: 15
Ép: 7
Mentál ME: 7

14 Mana-pontot használhat egyszerre, s ha ez elfogy, a leírtaknak megfelelően még egy alkalommal iszik a Hatalom Italából, s újabb 14 Mana-ponttal varázsol tovább, de ekkor Egészsége már csak 8 lesz. Harcolni csak akkor fog, ha Manapontjai másodszorra is elfogynak. Pszi támadásokat nem alkalmaz, mert Pszi-pontjainak jelentős része dinamikus pajzsában van, s inkább a védelmet tartja fontosnak. Csak akkor folyamodik egyéb Pszi diszciplinákhoz, ha a KM ragaszkodik hozzá. Legyőzéséért 42 Tp jár.

A térkép

A térkép használatát felesleges lenne elmagyaráznunk, de van egy-két mozzanat, amire érdemes kitérni. A térkép méretarányos: a szobák, termek méretei láthatóak rajta. Ezeket az adatokat a játékosok megmérhetik, s ha készítenek saját térképet, ott felhasználhatják. A térképen a számok minden esetben a helyhez kapcsolódó leírás számát jelentik. Egyes helyeken a csapdák területe jelölésre került, ezekről bővebbet a szövegből tudhat meg a KM.



KALANDOK KONTINENSE

A TEREMTETT VILÁG

"Már a Crewoini Őstárban említtetik, hogy az Elsődleges Anyagi Síkok - ritka kivételektől eltekintve - gömb alakúak, és az univerzumok végtelen sokaságában hasonló pozíciókat foglalnak el. Az Őstár planétának nevezi e matériaformát, használjuk hát a továbbiakban ezt az elnevezést mi is!

A planéta, mely otthonunkat, Ynevet hordozza, más plantátákkal együtt, a sorban negyedikként rója köreit aranysárga napja körül. Születése után védtelenül, gazdátlanul úszott az idő tengerén, mígnem eljöttek a Nagyok, a csillagok teremtői, s szépségét látva kristályszférák csodásan bonyolult együttesével vették körül. A bölcsek kilenc, különb-különb törvények szerint mozgó szférát különböztetnek meg. E szférák egymáshoz viszonyított helyzete szabja meg, mely napokat és planétákat láthatjuk halandó szemünkkel az éji ég boltozatján, s hogy mely égitestek terjeszthetik ki e világ lakóira éteri hatalmukat. A csillagok és planéták a külső sötétségben, a holdak a szférákon belül járják útjukat - nem tévedtek hát a poéták, kik isteni erők foglalatában tündöklő ékkövekként beszéltek róluk, és nem túloztak azok sem, kik a végítélet idejét a holdak lehullásának órájára teszik. Egynémely gondolkodó úgy véli, hogy a világ kilenc Korának elmúltával a szférák széthullanak ugyan, ám a halál ideje helyett az új életé köszönt be - igazukról év-tízezredek múltán lesz (ha lesz) módjuk meggyőződni azoknak, kik e földön utánunk jőnek.

A szférák alatti világ ötszázötvenmillió négyzetmérföldnyi területének jó kétharmada szárazföld. Az Enrawelli Tudástár bölcsei Keleti- és Nyugati-óceánként említik a kontinensek közt háborgó vizeket; ezek méretéről úgy alkothatunk fogalmat, ha tudjuk, hogy még a kisebb, Keleti-óceán is huszonháromszorta hatalmasabb, mint az egész flottákat elnyelő Quiron-tenger. Planétánk három kontinenssel, Anvariaval, Calowynnel és Ynevvel, két roppant szigettel, Beriquellel és Larionnal, valamint kiterjedt szigetvilággal büszkélkedhet. Mi tanulmányunk voltaképpeni tárgyát, Ynevet illeti: kiterjedése már az óidőkben partjaira vetődött kyreket is megdöbbentette. Kétszázmillió négyzetmérföldes területével nemcsak egyes szárazulatok nagyságát múlja felül - óriásibb valamennyinél..."

Igrain Reval: *Geoframia*

A fenti idézet az Ynevet elsőként leíró földrajzi munkából származik. Teljes szövegének közzétételével próbálkozni hősies, ám eleve reménytelen vállalkozás volna: olyan alapossággal és részletességgel taglal minden tárgykört, hogy tartalma százennyi kötetben sem férne el maradéktalanul. A most következő összefoglaló a kalandozók szempontjából elengedhetetlen információkra szorítkozik, melyek híján életük egy lyukas rézgarasnál is kevesebbet ér.

A kontinenst hagyományosan két tájegységre, Észak- és Dél-Ynevre szokás felosztani, e kettősség tükröződik majd az alábbiakban is. A két hatalmas területet a Sheral-hegység monumentális vonulata választja el, helyénvaló tehát vizsgálódásunkat itt, a Világ Tengelyénél megkezdenünk.

A Sheral legóriásibb csúcsa jó húszezer lábnyival magasodik a tengerek szintje fölé. Örökkön hó borítja; a bölcsek szerint olyan vékony, oly ritkás légréteg választja el a Mindenség Felsőbb Szféráitól, hogy éjjel-nappal a csillagok dermesztő fényében fürdik. Pusztító erővel tűz rá a nap is: nincs az a szívósteremtmény, mely szikláinak repedéseiben megél. Ember lába sosem érintette, de azt tartják, belátható róla a Teremtés művének egésze, az északfokon ködlő Beriquel partjaitól a Déli Jégmezők pereméig.

Jöjj hát, kalandozó, tekints körül ez egyszer úgy, ahogy csak istenek tehetik!

Mert onnét, ahová a képzelet röpít, valóban minden látható. A Nagy Választó két oldalán alázúduló vízesések, az északnak és délnek rohanó hegyi folyók. A felszálló párán, permeten túl folyamok szalagja csillan, kanyarulataikban ékkövek csupán a hatalmas és büszke városok. A paránynak látszó beltengerek tükrén fehér vitorlák - kereskedelmi, hadi- és kalózgályák - sokaságát űzik a változó szelek. Északon a növényzet zöldje, Délen a Taba el-Ibara aranyló homoknyúlványa ötlik szemedbe; a sivatag hullámzón forró lehelete elhalványítja a Kráni Hegység bérceit, melynek gyűrűjébe terveit szövi az Yneven tanyát vert ős Gonosz.

Egy sólyom röptét kísérve északnak villan most tekinteted. Az Elátkozott Vidék sötétlő foltján időzik, majd tovább halad; végig a síkokon, seregek temetőin, csonthalmok fölé emelt dombokon, átfogja mindazt, ami hajdan egy nagyra hivatott, ám szerteszórt nép birodalma volt. A kontinenst kétfelől ölelő óceán habjain játékszerek a hajók: nem, vagy alig ismert földek felé, biztos révbe igyekeznek.

A szem megfárad, a sólyom a felhőkbe vág: lelkesen s borzongva állsz a Világ Tetején. A Szférák hideg fénye tűz reád megint - sugarai lejjebb, mind lejjebb vezérlik lépteidet.

A Sheral kisebb-nagyobb csúcsain, fennsíkjain világtól elvonult mágusok, asztronómusok és szerzetesek rejtőznek; napjaik folyása lassú, akár a gleccserek vonulása; közel jutottak az éghez, a végső bölcsesség forrásához, de el nem érhetik. Szánod őket, de mert egyelőre nincs dolgod velük, folytatod utadat, mégy, amerre a fény vezet. A roppant sziklatorlasz nyugati lejtőin, a fenyveseken és lombhullató erdőségeken túl, a messze kéklő Godorai-tenger partján fekszik Erion, a Kalandozók Városa, melynek falai közt - ha erszényed engedi - mindenkor szívélyes fogadtatásra lelsz.

Célhoz értél. Ynev köszönt.

Múltja kísér, üzen: ha álomra hajtod fejed, megelevenedni látod képeit.

A Rivai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik Ynev szféráit - s talán a mindenséget - teremtették, távozásuk előtt megszabták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Az első napkeltét kilenc sorsfordulóval választották el az utolsótól. Kilenc kor követi egymást, kilenc jóslat teljesül be, mire a halandók saját kezükbe vehetik sorsukat.

A világ ifjúságáról, a Nagyok távozása utáni Első Korról keveset tudunk. A bölcsek úgy tartják, a levegő sokkal ritkább volt akkortájt, a háborúkat a magasban vívták, a holtakat pedig az űrnek adták ahelyett, hogy a földbe temették volna. Ynev szoros kapcsolatban állt a Mindenség Felsőbb Szféráival, és bizonyos Kapuk révén más létsíkokkal is; ekkor érkeztek a kontinensre mindazon ősi népek, melyekre a ma embere tisztelettel vagy iszonyattal tekint.

A Másodkor a hagyomány szerint a "harcos béke" korszaka volt. A messziről idevetődött népek ekkor alakították ki saját befolyási övezeteiket a nap és a holdak alatt, szövetségek születtek és enyésztek el, mint homokban a zápor nyoma.

A Harmadkor vad háborúságai a felismerhetetlenségig megváltoztatták a kontinens arculatát. Pusztító csatákban mérték össze erejüket az elfek, az amundok és a dzsennek; az aquirok a föld, a yamm-haikanok a tenger mélyére rejtőztek ellenfeleik haragja elől. Mondják, ekkor jött létre az Ynevért küzdő halhatatlanok egyezsége, mely valamennyiük számára megtiltotta hatalmuk közvetlen alkalmazását az Elsődleges Anyagi Síkon. Az általánosan elfogadott nézet szerint a Harmadkor istenei már csak nevükben és megjelenési formájukban különböztek a maiaktól, lényegüket tekintve azonosak voltak velük.

A Negyedkor az emberi nem felemelkedésének ideje, a klasszikus kultúrák felvirágzásának kora volt. Az ember ekkor még nem uralta, hanem szolgálta a mágiát, alkalmazásáért sokan az életükkel, még többen józan eszükkel fizettek. Erős államokat hoztak létre, tudásuk legjavát azonban harcra és pusztításra fecsérelték - el kellett bukniuk. Ekkor alapíttatott Krán, ekkor lépett szövetségre Ranagol a déli aqirokkal, és ekkor helyezte fölébük félisten fattyait.

Az Ötödkor, melyből a kontinens legendáinak, hagyományainak, írásos és tárgyi emlékeinek zöme származik, Északon Kyria, Délen Krán egyeduralmának kora volt. Az istenek többsége ekkor öltötte fel máig ismert ábrázatát, s e kor végén öltött testet Yneven az Orwellaként emlegetett irtózat, hogy beteljesítse bosszúját a kérészéletűeken.

A Hatodkor, a Kyria bukását követő káosz ideje a hatalomra éhes gonoszságnak kedvezett. Olyan szerzetek bukkantak fel a kontinensen, melyeket évezredekkel korábban elfeledtek, olyan Kapuk tárultak fel, melyek nyitját senki nem ismerte - ám ezeken át nem szörnyetegek, hanem eleddig ismeretlen embernépek érkeztek Ynevre, és az ősi fajok fenyegetésével dacolva létrehozták Észak szabad államait.

A világ jelenkorában, a Hetedkorban tán csak Erion ugyanaz, ami ezredévekkel korábban volt: pihenőhely a kalandozóknak, menedék az elmélkedőknek, akik arra keresik a választ, honnét jött és hová tart e titokzatos fajzat, az ember.

ŐSI KULTÚRÁK TITKAI

Kyria

Jó húsz évezrede, az Ötödkor hajnalán hatalmas flotta futott be a Riegoy-öbölbe. A hajók messze napnyugatról, Calowynről jöttek, építőik kultúrája sokkal fejlettebb volt Észak-Ynev őslakóiénál. A fehér hajú, gleccserkék szemű harcosok elözönlötték e területet, egészen a Sheral-hegységig. A helybéliek - Cranta alattvalói - elkeseredetten küzdöttek, de alig egy évtized alatt vereséget szenvedtek, és kénytelenek voltak alávetni magukat a kyrek - így nevezték magukat a jövevények - akaratának.

A századok során, ahogy a hajdanvolt Cranta népének vére elkeveredett a hódítókéval, feledésbe merültek a sérelmek, s Kyria felvirágzott. Gazdagsága párját ritkította: városok, kikötők épültek, a tartományokat pompás úthálózat kötötte össze. A hatalmat a császár, az anyrok - vagyis papok - és a Hatalmasok - a birodalom mágusai - együttesen gyakorolták, ám ők váltig őrizték vérük tisztaságát. A Hatalmasok tanácsának élén a legfelsőbb papi méltósággal is felruházott, tizenegyedik anyrként emlegetett uralkodó állt.

Kyria tíz tartományra oszlott. E területeket egy-egy herceg, anyr és tíz Hatalmas kormányozta. Enrawell, a birodalmi főváros a mai Erigow helyén állhatott, és az akkori világ igazi csodájának számított. Itt épült meg a Csaták Palotája, a Kristálykönyvtár, az Őselemek Szentélye és a Jendari Aréna.

A birodalom virágzását sokáig semmi sem zavarta. A Sheral lejtőin előforduló határvillongások csak arra voltak elegendők, hogy a harciasabb fiatalok kalandvágyát kielégítsék. úgy tűnt, Kyria az örökkévalóságig fennmarad.

Mintegy hatezer évvel ezelőtt aztán Orwella istennő - aki utóbb a pyarroni panteon Kitaszítottjaként vált ismertté - megszegte az Ősi Egyezményt, székhelyét az Elsődleges Anyagi Síkra tette át, és a birodalom vesztére tört. Megteremtette az orkokat és a goblinokat. Egy tartomány, amely később az Elátkozott Vidék nevet kapta, helyet adott papjainak és teremtményeinek. A császár és tanácsadói későn figyeltek fel a fenyegetésre, és rosszul mérték fel a helyzetet, mikor lekicsinyelték. A fellángoló háború ötszáz éven át tombolt, és a birodalom minden tartalékát felemésztette. Toron tartomány Hatalmasainak lázadása, Orwellához pártolása szinte reménytelenné tette a további küzdelmet.

A birodalom a széthullás küszöbén állt, mikor maguk a Hatalmasok is két pártra szakadtak. A Tanács egyik fele Calowynre távozott a Kristálykönyvtár anyagával, míg társaik a Rettent Asszonyával való leszámolás mellett döntöttek. A véget azonban sem a Gra-Tinoli csatában (Pyarron előtt 3012) aratott kyr győzelem, sem a mágusok vereséggel felérő diadala nem odázhatta soká. Noha Orwella a Külső Sötétségbe taszíttatott, a birodalom dicsősége is elenyészett: a megmaradt tíz anyr az utolsó császárral, Shri-En Igronnal együtt a Változások Síkjára menekült a zűrzavar elől. Odaát a legenda szerint roppant tornyot emeltek, és maguk köré gyűjtöttek, síron túli léttel ajándékoztak meg minden csatában elesett kyr harcost.

Elátkozott Vidék

A Tinolok övezte medence, Kyria Rualan nevű tartománya a Pyarron előtti 3500-as években kapta az Elátkozott Vidék nevet.

Az itt élők mindig is sértve érezték magukat, amiért a székesfőváros-választáson nem Rualan, hanem Enrawell részesült a legfelsőbb kegyben. A gyűlölködés évszázadokon át

tartott, és mikor a Pyarron előtti 3631-ben oda költözött az akkori császár ikertestvére, Reigh-En Zerdal, szívélyes fogadtatásra talált. A gyenge idegzetű herceg kora gyereksége óta gyűlölte bátyját, váltig állította, hogy az udvar tévedés áldozata: voltaképp ő az elsőszülött, az a másik bitorolja csupán a trónt. Az udvar iránt érzett gyűlölete rokonszenvet ébresztett a rualaniakban, így amikor a herceg - ki tudja, miként - megidézte Orwellát, az esemény titokban maradt. A Kitaszított első megjelenését követte a második, a harmadik, és a többi. Idővel a Gra-Tinolon felépítették az istennő főszentélyét, s az ezet követő esztendők során az ormokon gombamód szaporodtak Orwella templomai.

A herceg tanácsadói megígérték, hogy letörik az anyrok és a mágusok hatalmát, s őt ültetik a császári trónra, amennyiben kész Orwellát a birodalom főistenévé nyilvánítani. Sorra végeztek a tartomány főpapjaival, Rualan felett ettől kezdve voltaképp a Rettenet Asszonya uralkodott, Reigh-En Zerdal szánalmas báb volt csupán. Hogy pontosan mikor ölték meg lelkét anélkül, hogy testében kárt tettek volna, nem tudja senki, de ötven-egynéhány év múltán - midőn bejelentették a tartomány kiválását a birodalomból - testét sem tartották szükségesnek többé: mint mondják, a hegyek egy feneketlen barlangja nyelte el. Ekkorra a Tinolok méhe már több százezer orkot és goblint rejtett - ezeket a kreatúrákat Orwella az emberek megcsúfolására, torznak és elvetemültnek teremtette.

Rualan függetlenségét a császár nem ismerte el, s a nyugati határ hetedik légióját küldte a lázadók ellen. A Rettenet Asszonyának főpapnője sem tátovázott, kibocsátotta felfegyverzett szörnyeit a hegyek gyomrából. Dühüket a vidék lakossága nyögte. A nyugatról érkező harcosok elborzadva szemlélték a pusztulást, majd kitelt az ő idejük is: a Pyarron szerinti 3588-ban, a Gra-Tinol árnyékában megsemmisítő vereséget szenvedtek.

A visszavágás nem késett soká: a Hatalmasok tanácsának nyolc tagja a helyszínen termett, és pár óra leforgása alatt valósággal megtizedelte a szörnyek seregét. Az öldöklésnek Orwella és papnői vetettek véget: a Hatalmasok elvesztették az istennővel vívott varázspárbajt, s maguk is odavesztek.

A következő hat évben nem volt tanácsos a tartomány területére lépni, mert a temetetlen holtak bosszúja gyanánt kegyetlen járványok dúltak, elpusztítva mindazokat, akiket az orkok és a kyrek megkíméltek.

A Kitaszított papnőivel élőhalottakká változtattatta kivérzett szörnyetegeit, így rontott ismét a birodalomra. Közben a hegyek mélyén megint orkok, goblinok és más elfajzott teremtmények születtek a semmiből.

Az ezt követő évszázadok csatáinak kimenetele váltakozó volt. Lassanként a környező tartományok is elnéptelenedtek. A Hatalmasok még kétszer semmisítettek meg majd minden élőt és élettelent, végül, a Pyarron előtti 3502. esztendőben repedések támadtak az Asztrális sík és az Elsődleges Anyagi Sík határán. A hatás eleinte csak szokatlanul heves viharokban mutatkozott meg, a folytatás azonban annál rémisztőbbnek bizonyult.

Az idők folyamán a vidék gonoszsággal itatódott át. Különös dzsungel nőtte be a sziklaig lecsupaszított tartományt, s többször jelét adta rosszindulatának: egy alkalommal mindenestül elnyelte a harcoló feleket. Itt később óriási mocsár keletkezett, örök mementójaként a Tini-Tinoli csatának. Ekkor - valószínűleg Orwella közbelépésére - az erdő felhagyott önálló tevékenységével, és több élőlényt nem ragadott el.

A háború kimenetelét végül az döntötte el, hogy Toron tartomány urai is a Kitaszított oldalára álltak. A hadszíntér áttolódott Keilor és Freiglund tartományokba, és mind közelebb került Ernawellhez.

Az Elátkozott Vidék a majd' ötszáz évig húzódó háború során mindvégig a Rettenet Asszonyának székhelye volt. újabb ütközetre itt csak a Pyarron előtti 3012-ben került sor, amikor az anuriai sárkánylovasok és a megmaradt Pusztítók Jahrn-On Kryel vezetésével felmorzsolták az istennő seregét. A Hatalmasok megmaradt csoportja behatolt a főszentélybe, végzett a Kitaszított papnőivel, és Orwellára támadt. A kyrek végső kétségbeesésükben felidézték az Őstüzet, ezt a mindent elemésztő erőt, amelynek azonban képtelenek voltak parancsolni. Az Őstűz annyira meggyengítette a Rettenet Asszonyát, hogy kénytelen volt évezredekre a Külső Sötétségbe menekülni -, de a felidézők közül is sokakat a nemlétbe taszított.

Az Elátkozott Vidék azóta a borzalom, a megnevezhetetlen gonoszság, az élőholtak földje. A romok közt kísértetek és lidércek bolyonganak, egyetlen élőlény sem maradhat meg az átkos dzsungelben, mely éjszakánként rémeket álmodik, és vad időviharokban újra- meg újrajátssza a régmúlt csatáit.

Godorai birodalom

A Kyria bukását követő sötét századokban született hatalom; az anarchikus állapotban leledző Észak kultúrális értékeinek zömét ide menekítették. Hercegei kezdetben a helytartó címet viselték, és a kyr civilizáció újbóli felemelkedéséért küzdöttek. Kyr isteneket imádtak, a kyr volt a hivatalos nyelv, kyr hagyományok szerint zajlott minden szertartás. Hiába gyűjtöttek azonban egybe minden tudást, hasznát nemigen látták: a godorai nemesek inkább harcosok voltak, mint tudósok, és szüntelenül viszálykodtak a környező államokkal. Birodalmuk ennek ellenére négyezer éven át virágzott, az uralkodó székhelyét, Eriont pedig a Városok Városaként emlegették.

Az idők folyamán a kyr hagyományok lassan háttérbe szorultak. A godoraiak ragaszkodtak kyr isteneikhez, a formákkal viszont mind kevesebbet törődtek. A helytartókból hercegek lettek, Erionban megépült a Felső Palota, amely már alig emlékeztetett az előkelőség netovábbjaként emlegetett enrawelli Császári Palotára. A hanyatlás szelétől meglegyintve Godora nagyjai kísérletet tettek a Kyr birodalom visszaállítására. Létrehozták a Godorai Függőkertet, hogy annak szent ligeteiben testet ölthessenek, mindent újra kezdhessenek az istenek. A kyrek öt halhatatlanjának találkozása azonban ádáz küzdelembe torkollott, és a Függőkert sorsával együtt megpecsételődött Godoráé is. A Pyarron szerinti első évezred végére darabokra hullott, városai - Eriont, a kalandozók paradicsomát leszámítva - elnéptelenedtek. Erion koronás fői - számukra természetes módon - máig viselik a "Godora hercege" titulust, és birtokuknak vallják a godorai alföldtől az Anuriai-fennsíkig húzódó kietlen pusztaságot.

A dicsőség árnyai elenyésznek, napfény füröszti szobád padlatát. Ébredj hát, kalandozó! Odalentről emberek zsivalya hallik, kocsikerekek vasalása csikorog az utcakövön. Ablakodon kitekintve kavargó sokaságot, házakat, cégéreket, riasztó pofájú vízköpőket és égbe nyúló templomtornyokat látsz. Értékeidet nyugodtan a szobádban hagyhatod, de ha van eszed, kardot kötsz a reggelihez - elvégre a Hetedkorban élsz, és az ajtón kívül a világ leghatalmasabb városának számos csodája vár.

Erion

A **Városok** Városában semmi sem lehetetlen, semmi sem egyszerű - és megtörténhet bármi. Ha Erionba lépsz, biztos lehetsz benne, hogy életed teljességgel megváltozik. A legkevesebb, ha néhány nap múlva valami istentelen helyre tartó, őrült csapatban találod magad... ráadásul szerencsés vagy, ha idejében megismered megbízód valódi kilétét és igazi szándékait. Ez a tudás esetleg az életedet mentheti meg, de nem lesz könnyű megszerezned, hisz munkaadód éppúgy lehet külhoni nemesúr vagy egyszerű csaló, mint maga a Halál. Erionban a Halálnak ezernyi arca van, és csak arra vár, hogy olyan balekokra bukkanjon, amilyen te vagy.

Erion története

A Kyria bukását követő századokban a káosz hullámverésével egyedül a Godora volt képes dacolni. Alapítói, az Örök Háborút túlélő kyr nemesurak egy darabig birodalmuk visszaállításának eszméjét dédelgették, utóbb megelégedtek Godora egységének fenntartásával, végül elbuktak maguk is. Godora területe egyre fogyatkozott az idők folyamán, lakóinak tiszta kyr vére elkeveredett az északról és délrol beáramló menekültek, kalandorok vérével. Számtalan dicsőséges csatát vívtak - és legalább ugyanannyit veszítettek - míg egy, a Pyarron szerinti 1024-ben zajlott ütközet után a város uralkodóhercege határozott: parancsot adott a Godora fővárosának, Erionnak (az egyetlen megmaradt városnak) fallal történő körülvételére. Az említett ütközetet megnyerték ugyan, ám a herceg rádöbbent, hatalma többé nem elegendő ahhoz, hogy Godora távolabbi, a folytonos háborúk miatt egyre néptelendő területeit megvédelmezze. A birodalom népei szétszóródtak vagy Erionba költöztek: a város lassanként sosem látott méreteket öltött.

Napjainkban nem csak a legősibb - több mint hat évezredes - még álló város, de a világ leghatalmasabb települése is egyben: lakóinak száma meghaladja a tizenkétmilliót, ám alkalmanként tizenötmillió ember és egyéb lény nyüzsög falai között. Területe éppily óriási: közel elővárosaival egyetemben jó ezerhétszáz négyzetmérföld, fala pedig, mely építésének megkezdése után ezernégyszáz évvel érte el jelenlegi nagyságát, százhetvenkét mérföld hosszan kígyózik Godora lankáin át. E védmű magassága hatvanöt-hetven méter közt váltakozik, vastagsága helyenként eléri a fél mérföldet. Számtalan üregnek, titkos folyosónak és teremnek szolgál rejtekül. Mivel a fal több mint egy évezreden keresztül épült, s tervezőinek gyakran már az emléke is feledésbe merült, a járatok és különböző méretű helyiségek legtöbbje ismeretlen a város mai urai számára. A titokzatos helyek olykor összeköttetésben állnak az Erion alatt húzódó csatornarendszerrel, és ezt ki is használja mindenki, akinek rejtegetnivalója van: számtalan titkos társaság, szekta, tolvaj- és orgyilkosklán választotta búvóhelyül. Az idők során a bújkáló csoportok egy része természetesen kipusztult, csapdáik és egyéb védelmi rendszereik azonban megmaradtak. Majd' mindenki halott már legendákat az erioni fal üregeiben található kincsekről, kevesen vannak azonban, akik effélére bukkantak, és elő is kerültek zsákmányukkal.

Tudvalévő, hogy a falban sajátos életformák alakultak ki, melyek veszélyesség dolgában az Elátkozott Vidék lényeivel vetekszenek. A kutatók Tharr-szentélyeket, Orwella-templomokat találhatnak a fal üregeiben, másutt tolvajklánok, boszorkányszekták ütöttek tanyát, és kegyetlenül védelmezik ottlétük titkát. Ezek azonban csupán a köznapi veszedelmek - mert a balszerencsés kalandor sokkal rosszabbul járhat. Olyan törzsek tengődnek a fal nyirkos homályában, melyeknek tagjai csak éjjelente merészkednek a külvilágba, hogy iszonytató szenvedélyükhöz - az emberevéshez - áldozatokat gyűjtsenek. Másutt élőholtak kóborolnak, sőt, ha valaki a letűnt korok egy-egy megmaradt szigetére lelve nem kezeli kellő óvatossággal az ott talált eszközöket, egy-egy démon is felbukkanhat. Megöli az őt megidéző betolakodókat, s azután még sokáig bolyong a folyosók labirintusában, míg kijáratra - vagy új ellenfelekre - akad.

Erion urai

A városban herceg uralkodik, aki változatlanul a Godorai birodalom fejének, Kyria helytartójának vallja magát. Az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást; a mostani - a da Viniel család - nyolc évszázada ad uralkodókat Erionnak. A nemesség hasonlóképp ősi; a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját.

Nem könnyű erioni - avagy godorai - nemességhez jutni. Ez a háborúk szórványos voltán túl gazdasági okokra vezethető vissza: miután Erionon kívül Godorának - s így az uralkodónak - nincs földbirtoka, osztani sem tud belőle hűbéreseinek. A nemesség, jobb híján, jövedelmező kiváltságokat kapott, ezek képezik anyagi jólétének alapját. Ahhoz, hogy valaki véglegesen letelepedhessék a kalandozók városában, valamely nemes támogatását kell élveznie. A letelepedési engedélyt természetesen bármikor visszvonhatják, és a polgárok, hogy ez ne történjék meg, évente adót fizetnek (ajándékot adnak) az őket támogató nemesnek. Ugyancsak valamely nemes támogatása szükségeltetik ahhoz, hogy valaki üzleti tevékenységet folytasson, ezért a kegyért szintén ajándékokkal kell kedveskedni - minél nagyobb az üzlet, annál pompásabb ajándékkal.

A herceg a várost kerületekre - mintegy tartományokra - osztotta, e kerületek (közel nyolcezer kerület van, némelyik nem nagyobb néhány háztömbnyinél) letelepedési és üzletnyitási jogát adományozta egy-egy nemesi családnak. A jog - így a jövedelemforrás - mindig az elsőszülött fiúra száll, a többi gyermek vagyontalan lesz, ezért, ha egy családban több fiúgyermek születik, ezek bizonyosan valamely egyetemre, vagy

lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhet: ha nincs fiútód, a kerület joga visszaszáll az uralkodóra. A jog át nem ruházható, hozományul sem adható, ezzel veszi elejét az udvar a hűbéres családok túlzott megerősödésének. A hercegi família a kapupénzeket, a kikötői vámokat és a Palotanegyed bevételét magának tartotta fenn.

Minden nemesi család saját hadsereggel rendelkezik, s feladata, hogy kerületében a törvényeket betartassa. Ezek a törvények különlegesnek tűnhetnek egy külhoni számára, a maguk könyörtelen módján azonban igen logikusak. Miután Erion a kalandozók fogadására és ellátására rendezkedett be, a törvények döntő többsége nem vonatkozik rájuk, ezzel is hangsúlyozva lehetőségeiket. A város nem állandó lakói és látogatói egymás közt bármit tehetnek, az őrség nem lép közbe. Csak olyankor cselekszenek, ha erioni polgárok, netán a város kárára történik bűncselekmény. A bűncselekmény megítélése persze kényes dolog. A kerületek nemesurainak húsbavágó anyagi érdeke, hogy alattvalóik békében éljenek, üzleteik zavartalanul virágozzanak - ám ezt nem mindegyik őrség tudja szavatolni. Az előkelőbb negyedekben (ezek közé tartozik a Palotanegyed, a Kereskedőnegyed és a Szórakozónegyed), ahol magasak az adók, így több pénz fordítható a nemesi őrségekre, a közbiztonság jobb: e kerületek urai volt kalandozókból és veterán zsoldosokból szervezik csapataikat, akik a ma rendbontóival is képesek felvenni a harcot. A leghíresebb persze a hercegi őrség, mely drága pénzen fogadott külhoni fejvadászokból és gladiátorokból áll. A szegényebb negyedekben a bűnözésnek semmi nem szab határt. A kalandozó egész piacokat foszthat ki, háztömbnyi boldogtalant gyilkolhat le, ha kellően erősnek mutatja magát, hisz a kerület ura jobban félti őrségét, mint alattvalóit. Miután egy-egy család, egy-egy üzlet csekély jövedelmet jelent kincstárának, vesztesége sem számottevő. Ráadásul mindig akadnak betelepülni vágyók, akik az alacsony adókért cserébe vállalnak minden kockázatot.

Pedig rájuk, a köznapi emberekre más törvények vonatkoznak. A város urai szigorúan büntetik a csalást, a gyilkosságot és a lopást. Más kérdés, hogy a tolvajklánokkkal nemigen tudnak mit kezdeni, így egyes kerületek urai megegyeznek egy-egy klán vezetőjével, váltságot fizetnek a klánnak, és ha azoknak mégis törvény előtt kell felelniük tetteikért, befolyásukat is latba vetik az érdekükben. Cserébe a klánok nem működnek az adott kerületben, sőt, a szabadúszó tolvajok ellen is fellépnek. A kevésbé szerencsés kerületek nem élveznek efféle védelmet, őrségük úgyszólván tehetetlen a tolvajokkal szemben. Ám ha egy-egy besúgó révén tudomást szereznek búvóhelyükéről, egész hadsereget küldenek ellenük: a kerület ura inkább kalandozókat, zsoldosokat bérel - hisz ez egyszeri kiadás -, semhogy megtorlatlanul hagyja a klánok pimaszságát. A tolvajok ezért mindenütt jól meggondolják, meddig merészkedjenek.

Erion negyedei

A város nyolc nagy negyedből áll, ezekben igen eltérő gazdasági viszonyokat találhatunk. Az árak változatosak, ám általánosságban leszögezhetjük: Erion Ynev legdrágább városai közé tartozik. Ha az utazó tudja, mit és hol keressen, persze jól is járhat, ha azonban nem ismeri a viszonyokat, egész vagyont költhet semmiért. Mondják, ami nem kapható Erionban, az nem létezik, s ugyanez áll a szolgáltatásokra is: bérgyilkost, bölcset, állandó vagy alkalmi szeretőt éppúgy találhat magának az ember, mint alkimistát, asztrológust, netán bérvarázslót - csak azt kell tudnia, hol keresse az illetőt.

1. Palotanegyed

Erion legelegánsabb negyede; mindössze százkilenc kerületből áll. Külön fal veszi körül, ezért gyakran hívják Belsővárosnak is. Az uralkodócsaládon kívül itt él a nemesség kilencven százaléka, de szinte minden nagyobb rend saját palotát tart fenn benne. A Hercegi Palota kisebbfajta erődítmény, az írott történelem folyamán senki nem merte próbára tenni bevehetetlenségét. Jobbról a Főnixek Parkja, balról a Godorai Függőkert határolja. A Főnixek Parkja Ynev egyik csodájának számít különös növényzetével, melynek egy része nem is erről az Anyagi Síkról származik. Nevét arról a hat különféle főnixről kapta, melyeket Ediomad főhierarchája adományozott békés szándéka jeléül a város akkori heregének. A park nyilvános, a belépti díj azonban felettébb borsos: 120 arany személyenként, és a kiváltságosakat mindvégig őrség kíséri. A Godorai Függőkertet senki sem látogathatja - ide a város urainak sincs bejárásuk. Magas bronzkerítés veszi körül, ám nem ez akadályozza meg a behatolást. Odabent hatalmas alabástrompiramis emelkedik, ez rejti a tulajdonképpeni Függőkertet. Bejáratát mágia védi, melyet eleddig nem sikerült megtörni - noha pénzét és befolyását nem kímélve több herceg is megpróbálkozott vele, a bent rejlő tudás és kincs megszerzésének hiú reményében.

A Főnixek Parkja mellett található a Hercegi Könyvtár, melynek gyűjteménye a maga nemében egyedülállónak számít, különösen a történelmi munkák tekintetében. Említésre méltó nevezetesség Darton rendháza, e közel hetven méter magas, ötven méter átmérőjű torony, mely az egyik legújabb épület errefelé: Airun al Marem és Alex con Arvioni emelte a Pyarron szerinti 3687-ben. Falai közt száznál is több dartonita lovag tanyázik, s olykor kisebb szívességeket tesz a hercegnek. Mondják, nem véletlenül választotta a két nagymester ezt a helyet, hisz éppen szemben áll a Krad lovagrend székházaival, és a Dreina-rendházzal. Mióta Pyarron renegátnak minősítette Al Marem rendjét, az ellenségeskedés állandó - igaz, nem csatákban, inkább kellemetlenkedésekben és diplomáciai intrikákban nyilvánul meg. A torony voltaképp a dartoniták diadalát jelképezi, hisz Airun és követői - az erioni diplomácia harcmezején legalábbis - fényes győzelmet arattak Pyarron felett.

A Palotanegyed kapujának közelében az Inkvizítorok Szövetségének székháza áll: tíz emelet magas gránitépület. Kapuját abbitacélból kovácsolták - azt tartják, bevehetetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is. A főkapun kívül számtalan kisebb, titkos bejárata létezik, itt közlekednek a Szövetség ügynökei, hogy *inkognitójukat mindenkor* megőrizhessék. A székházon belül lakószintek, tárgyalótermek és pihenőszobák váltakoznak, a pincében pedig olyan börtönök, melyeket rettegve emlegetnek a kontinens sötétlelkű lakói.

A Szövetség nagy megbecsülésnek örvend Erionban, lovagjainak, inkvizítorinak bőven akad munkájuk: ha egy Tharr-szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű szolgái azonnal két másikat építenek helyette.

Egyedül itt, a Palotanegyedben uralkodik béke és nyugalom; a város többi részétől eltérően nincs állandó nyüzsgés, ordítozás. Az utcák tiszták, gránitkövezetüket állandóan javítják, parkjai rendezettek és művészi ízlésrol tesznek tanúbizonyságot, ha nem is oly előkelőek, mint Erigowéi. Fogadót mindazonáltal nem találni: külhoni ide csak akkor jár, ha meghívást kap, s bizony az is előfordul, hogy az egyszerű érdeklodőt, ha nem tűnik nemesnek, vagy nem viselkedik megfelelően, az őrség kitessékeli.

2. Szórakozónegyed

A város északi kapja mellett terül el, s főként a tehetősebb külhoniak igényeit szolgálja. Számtalan Ellana-szentély - azaz nyilvánosház -, fürdő, játékbarlang, színház, néhány park és a Rivini Aréna várja itt az érdeklődőket. A leghíresebb látványosság persze a Critai Táblát rejtő üvegpavilon, melynek környékére több tucat fogadóiroda települt.

A Critai Tábla a Pyarron szerinti II. évezred végén került Erionba. Hogy miképpen, senki sem tudja, ahogyan az is titok, kik és miért állították éppen oda. A Tábla százkilenc alabástrom és ugyanennyi smaragd mezőt számlál, közepén a Kezdőkörnek nevezett, húsz hüvelyk átmérőjű rubinlap csillog, melybe kyr irásjelekkel vésték: CRITAI. A Táblán harmincegy zafír- és harmincegy alexandritfigura foglal helyet. A tábla és a figurák önmagukban is hatalmas értéket képviselnek, így érthető, hogy közel egy évszázadnak kellett eltelnie ahhoz, hogy Erion lakói, s a messze földről idesereglő kalandozók és kalandorok belássák: nincs módjuk e kincseket elorozni. A Táblát senki sem védi, csak gyenge mágiát sugároz, ám egyszerűen nem lehet elmozdítani a helyéről, ahogyan a figurákat sem. Próbálták mágiával - még Doranból is érkeztek magiszterek -, erővel; Erion akkori uralkodóhercege elobb lovakkal próbálta elvontatni, később óriásokat hozatott a messzi Északról, de a próbálkozások rendre kudarcba fulladtak. Száztíz év múltán a felsült herceg unokája üvegpavilont építtetett a Tábla köré. Ezt azóta többször lerombolták a kincs megszerzésére törekvők, ám a városbeliek hagyománytiszteletből mindig újat emelnek a helyére. A Táblán az első nap óta folyik a játszma: minden délben lép egy zafír- és egy alexandritfigura, bizonyos napokon több is. A játék ismeretlen szabályok szerint folyik, s immáron kétezer éve nem szakadt vége. Számtalan tudós és bölcs próbálkozott a játék megértésével, a szabályok megfejtésével, ám csak elméletek születtek, hogy azután egy-egy újabb - ki nem számított - lépés alkalmával megdőljenek. A leghíresebb elmélet sem tartotta magát tovább tíz hónapnál. Ekkor kezdtek fogadásokat kötni a következő lépésre: hatalmas pénzeket lehetett nyerni, ha a fogadó eltalálta a következő lépést, bár ez felettébb ritkán fordult elő. Az erre szakosodott fogadóhelyek mostanra nagyon elszaporodtak, a tétek (így a nyeremények is) változó összegűek, egy maréknyi réztől több száz aranyig terjedhetnek - Erionban bárki erszényéhez mérten kísértheti szerencséjét.

A Rivini Arénában a hagyományos módon lehet fogadni. Nem múlik el hét hatalmas gladiátorviadalok nélkül, ezek legtöbbjére messzi földről özönölnek az érdeklődők. A vidalokat általában abasziszi vagy toroni szabályok szerint rendezik, de előfordulnak dzsad tipusú viadalok is. Az Aréna óriási: félmillió nézőt képes befogadni, mégis, ha igazi hírességek érkeznek, sokan nem jutnak belépésre jogosító (s mindig az alkalomra készülő) agyagkorongokhoz. E belépők ára igen változatos: a közönséges ülőhelykért két rezet kell fiezetni, a gazdagabbaknak fenntartott, napernyővel és párnázott székekkel ellátott luxushelyekért egy egész aranyat is elkérnek. Külön részt foglalnak el a lelátón Játékmesterek céhének helyiségei.

A színházakban számos iskola követőinek művészetében gyönyörködhetnek az érdeklődők. Az északi kultúrán nevelkedettek ízléséhez a kyr eredetű látványszínház áll a legközelebb. Az efféle előadások rendszerint az Ötöd- és Hatodkor történetének drámai epizódjait elevenítik fel, több tucat szereplőt, több száz statisztát és hihetetlenül bonyolult technikát mozgatva meg. A *Tinolok árnyékában* című darabban (mely a legendás hős, Lan-Ro Ryen memoárjain alapszik) a színpadot több ízben csatatérré változtatják, s mágiában jártas bárdok segítségével még Anuria sárkánylovasait is megjelenítik. A pyarroni hagyománynak megfelelő karakterszínház néhány, esetenként csak egy szereplővel dolgozik; maguk a darabok voltaképp moralitásjátékok, és csak laza szálakkal kötődnek a köznapi világhoz. Az egyes nézeteket, politikai vélekedéseket, erényeket vagy bűnöket megtestesítő allegóriák tág mozgásteret biztosítanak a színészeknek, akik közt nem egy korszakos művész akad. Teljesítményüket csak a filozófia, a "magas" irodalom rejtelmeiben jártas nézők képesek értékelni - ám Erionban belőlük is megfordul épp elegendő. A dzsad színház alapjában véve mozgásszínház, szereplői nem csupán prózai színésznek és énekesnek, táncosnak is kitűnőek; a darabok témaválasztása és hangszerelése a divathoz igazodik, ezért a kalandozók városán kívül, Ynev bármely táján nagy érdeklődésre tarthat számot. A niarei színjátszás Erionig eljutott képviselői misztériumjátékokat adnak elő, a társulatok tagjait azonban gyakorta csábítják át más csoportokhoz; a dzsad színházak a kivételes adottságú táncosokat, az északi iskolák a mágia titkaiban jártas szertartásmestereket fogadják legszívesebben saját soraikba.

A műsoros szórakozóhelyek ugyanilyen sokfélék lehetnek, és nem feltétlenül a legdrágább helyeken részeltetik a legtöbb örömben az érdeklődőt. Az italmérések zöme kész teret adni a betérőket szórakoztató kóbor művészeknek: megszorult bárdoknak, zsonglőröknek, "pártfogó" nélkül maradt énekes- és táncosnoknek, szemfényvesztőknek. Egyes fogadók a századok során szép hírnévre tettek szert neves fellépőik révén, akik sorsuk jobbra fordultával rendszerint itt nyittattak maguknak állandó lakosztályt. Torozon híres Tavernájának megbecsült vendége volt többek közt Sian Ten-Noi, a niarei tőrtáncosnő, akinek művészetét a kontinens legendás dalnoka, Iriogo Orel is megénekelte.

3. Fogadónegyed

A Kapuk terét jobbfelől körülölelő negyed a város idegenek által leglátogatottabb része. Közel kétezer fogadó, menedékház, taverna és egyéb szálláshely várja a megpihenni kí-

vánókat - némelyik csak húsz-harminc külhoninak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával dicsekedhetnek. A Kapuk tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város; innen nyílik a kontinens legtöbb tájára mágikus átjáró. Két óriási, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejti a Kapukat, az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren ezen kívül csupán egyetlen karcsú torony áll, melynek legalsó szintjei - ha a mendemondáknak hinni lehet - igen mélyre nyúlnak, és összeköttetésben állnak a szövevényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára felügyelnek. Furcsa egy rend, szó se róla: tagjainak tudománya apáról fiúra száll, kivülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nem csak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiához értenek, de egyedülálló ismerői a Káosznak s a Káosz szülötteinek is. Tornyuk katakombáiban hátborzongató kisérleteket folytatnak: Kapukat nyitnak a Káosz óceánján keresztül más síkokra, s olykor nem érik be azzal, hogy szolgáikat küldjék át e síkokra: van, hogy maguk indulnak felfedező útra. Céljaik gyakorta túlmutatnak az egyszerű tudományos érdeklődésen - rebesgetik, a Hatalom Hét Megnyilvánulását keresik. Az expedíciók azonban nem mindig végződnek a kívánt eredménynyel. Megesik, hogy a visszatérő mágust megfertozi a Káosz, s ha csak a testén mutatkozik meg e fertőzés, még szerencsésnek mondhatja magát.

A Kapuk teréről négy sugárút indul, melyek a "négy égtáj tengelyén" szelik át a várost. A legdrágább és leglátogatottabb fogadók mind a Keleti út mentén sorakoznak, itt szállnak meg a tehetősek, a zsoldosokat kereső külhoniak, no meg azok a jómódú családból származó fiatalok, akik kalandokat keresnek - nekik kell néhány év és néhány túlélt kaland, hogy megszerezzék azokat a létfontosságú tapasztalatokat, melyek birtokában inkább máshová költöznek, ha a városok városába érkeznek. Mert e fogadókat látogatják leginkább a tolvajklánok tagjai; ide járnak azok, akik balekokat keresnek, s ideális vadászterületet jelentenek a rabszolgakereskedőknek is. Ha egy efféle csillogó szállásról eltűnik valaki, az élet megy tovább: az itt megszállt zöldfülüeknek még nincsenek olyan barátaik, akik kutatnának utánuk.

A tapasztaltak inkább Torozon Tavernájában, vagy Rattikani Fogadójában keresnek szállást. Rattikani drágább és kisebb, de igen sok Délről érkezett látogatja, hisz a tulajdonos maga is kiszolgált gorviki zsoldos (a rossz nyelvek szerint rablógyilkos). A legtöbb kalandozó állandó szobát bérel valamelyik szálláson, hogy kóborlásai után legyen hová "hazatérnie". E tekintetben a leghíresebb a Godorához címzett fogadó. Noha háromszáznál is több szobája van, tíz-egynéhánynál több sosem szabad az állandó vendégek miatt. Az itt lakók igencsak becsülik, és a kétszeres árat sem sajnálják a tulajdonostól: biztosak lehetnek benne, ha előre kifizették a bért, akár évek múltán is ugyanúgy találják szobájukat, ahogyan elhagyták.

Mulatni és munkát keresni azonban mindenki Torozonhoz jár. Az épület - egyike a város nevezetességeinek - egy kis téren áll. A teret is a tavernát birtokló családról nevezték el - de hogy ki volt az első Torozon, és mikor építette ennek a hatemeletes óriásnak az elődjét, senki sem tudja. A tanácstermeket, pénzváltót és fürdőt is magába foglaló fogadó találkahelyként szolgál a világ összes csirkefogója, kalandozója és szerencsevadásza számára. Roppant kaszárnyára emlékeztető, homokszín kőlapok borította tömbjét helyenként egy-egy szürke bazaltkeretbe foglalt ablak, számtalan, fából ácsolt, faragványokkal ékes erkély, és legalább egy tucat tornyocska tarkítja. Körülötte számos melléképület, és egy kis temető is akad. A bejárat - különösen ellenálló fémötvözetből kovácsolt, kétszárnyú ajtó - a taverna nagytermébe nyílik. A nagyterem hatalmas: mennyezetét látni sem lehet, még a körvonalai is feloldódnak olykor a sűrű, füstös levegőben. Csak a lépcsők, körfolyosók sorjáznak rendületlenül, körfolyosó körfolyosó hátán, meglehet, az égig. Hosszabb szemlélődés után megerősödik a benyomás: akad azért valamiféle rendszer ebben az összevisszaságban. A helyiség három egységre tagolódik. A söntés előtt hitvány ülőalkalmatosságok sorakoznak, a terem távolba vesző szegletében emelvény várja a magukat különösképp kitüntetett - tehetős vagy híres - vendégeket. A köztes területet kisebb-nagyobb asztalok foglalják el. Egy kicsiny, kerek asztal lapjába ismeretlen kezek vésték a feliratot: A VILÁG KÖZEPE.

A Fogadónegyedet választotta székhelyéül a Kobrák alvilági klánja. Erősségük a Shamiti Kőház, amit az értők csak Kobratanyaként emlegetnek. Látszólag egyszerű karavánszeráj, ám őrei belépni csak a titkos jelszót ismerőket engedik.

A Fogadónegyed északkeleti részén nemigen állnak fontos épületek. Az itteniek kedvetlensége a Szegénynegyed és a Nekropolisz közelségével magyarázható: az előbbi eroszakos kéregetői és koldusai az utazók biztonságát, az utóbbi élőhalottai, kóborló szellemei minden jótét lélek nyugalmát fenyegetik. Az itteni (átlagember szemével nézve igencsak nyomorúságos) zugokban néhány petákért ellakhatnak az erre hajlandók, ám hosszabb tartózkodásra csak olyanok képesek, akiknek nem akad már vesztenivalójuk, vagy akiknek annyi az ellenségük, hogy a város más részeiben sem számíthatnak különb sorsra.

4. Kereskedőnegyed

Erion nyugati részét uraló, önmagában véve is roppant kiterjedésű negyed; a város legrégebbi felszíni épületei itt találhatók. A dokkok még a Godorai birodalom idejében épültek ki, és a kontinens leghatalmasabb tengeri járműveinek fogadására is alkalmasak. A ki- és berakodást bonyolult magiomechanikus szerkezetek könnyítik. A védművek tervezői és építői a Hetedkor első felének legkiválóbb elméi voltak: a rossz szándékkal közeledő hajókat száz meg száz balliszta, dárdavető és tűzköpő fenyegeti, a kikötő öble lezárható, sőt, mint mondják, fövenyének egy részét változtatható magasságú, szükség szerint akár a vízszint fölé emelhető mesterséges zátonyok alkotják. A bálák és ládák számára kialakított, mélyen fekvő hombárok a hozzájuk vezető folyosókkal együtt bármikor elárászthatók: nem csupán az öböl, a kikötő is halálos csapda minden vakmerőnek. Alighanem sovány vigasz, hogy a kontinens gazdasági stabilitásának érdekében az.

Irdatlan mennyiségű áru, drágaság és készpénz áramlik át errefelé; nem meglepő hát, hogy az egyenruhás fegyveresek, csatamágusok és a zsoldba lépett kalandozók sokkal gyako-

ribbak itt, mint Erion más részein. A negyed északi részében, a Palotanegyed szomszédságában a kereskedőcéhek vezetői, bankárok, kalmárok, a voltaképpeni irányítók élnek. Itt áll az Erioni Hercegi Bankház, ez az illeték- és adóaranyakból emelt gigász, Ynev egyik közismert épülete, melybe a legtávolabbi vidékek tehetősei is megfordulnak, hogy értékeiket biztonságba helyezzék. A negyed déli része a kiskereskedők, a különféle mesterségek művelőinek birodalma. Közbiztonsága az épületrengeteget nyugat-keleti irányban átszelő főúttól délre távolodva fokozatosan romlik; a hírhedett Imekotornyot övező tömbökben már kimondottan pocsék. Az Imeko-torony gazdái enoszukei bevándorlók, akik a maguk kétes útjain juttatnak élvezeti cikkeket a városok városába, és semmiféle gazságtól nem riadnak vissza, hogy érdekeiket - akár a törvénytisztelő hatalmasságok ellenében - megvédelmezzék. Suttogják azonban, hogy a herceg még velük is kiegyezett, és hogy bankházának jövedelmét nem átallja az ő sötét ügyleteikből származó aranyakkal gyarapítani.

Mint minden jelentősebb ynevi településen, Erion Kereskedőnegyedében is saját kis világot hoztak létre a dzsadok, a sivatagi istenek nélkülözéshez szokott, dologra és nyerészkedésre egyként serény gyermekei. Itteni kolóniájukat - talán a körülmények miatt - a szokásosnál nagyobb összetartás jellemzi, és mert érdekeik így kívánják, az általuk létrehozott klánok fegyveresei össze-összecsapnak az Imekotorony bérenceivel. A rég dúló küzdelemben egyik fél sem képes felülkerekedni, torzsalkodásuk azonban lélegzethez juttatja mindazokat, akiket egy győztes alvilági hatalom könnyűszerrel adófizetőjévé tehetne.

A negyed vallási szempontból ugyancsak tarka képet mutat. A pyarroni istencsalád tagjain kívül kyr, déli és keleti halhatatlanokat tisztelnek itt, gyakoriak továbbá a bálványok és azok a védszentek, akiknek befolyási köre hagyományosan magába foglalja az értékforgalmat, a világi javak zavartalan áramlását. A kézművesek tömbjeiben két nagy Tharr-szentélyt tartanak számon - a Háromfejű híveinek hatalma azonban ezekben a szférákban oly nagy, hogy kifüstölésükre az egyenes úton járók mindeddig nem találtak módot.

5. Szegénynegyed

Ha úgy gondolod, már ismered Eriont, biztosan elvesztél. Nem készülhetsz fel egy öntörvényű világ minden eseményére - hisz a látszólag állandó törvények napról napra, percről percre változnak. Előfordulhat, hogy az Inkvizítorok Szövetségének ügynökei keresnek életre-halálra, holott hithű pyarronita vagy, s még az is kiderülhet, hogy nem tévedés az egész. Ne csodálkozz hát, ha ezek után a Kard Testvériségének lovagjai mentenek meg, és ráadásul szépen kérnek, segíts nekik egy Orwella-szentély lerombolásában!

Erion felerészben a Káosz gyermeke: az itt élők s az ide látogatók, szolgálják bár a Rendet, valójában a rendezetlenség esszenciáját hordozzák magukban különös céljaikkal és szörnyű tudásukkal. Ezt a tudást bárki megszerezheti, és attól fogva - akaratlanul - a Káosz szolgájává válik. Mert a tudás lényege igen egyszerű, s amíg csak hallod, fel sem foghatod veszélyét; a baj akkor kezdődik, amikor megérted. A veszélyes *bölcsesség egyetlen* mondatban is összefoglalható: "Az univerzum eseményei sosem azonosak azzal, aminek látszanak."

Lépj a városba a Keleti kapun, s félig máris győzelmet arattál. A tolvajklánok tagjai errefelé sokkal megfontoltabbak: ha nem hivalkodik ruházatod, ha erszényedet nem az övedre kötötted, nyugtod lehet tőlük.

Indulj a főtér felé egyenesen - igaz, innen még nem láthatod. Jobb kéz felé óriási, elhanyagolt bérkaszárnyákat pillantasz meg. Fáradt koldusok kuporognak a kapuk előtt - nyomorúságuk nem talmi, rongyaikat sem cserélik hétvégén tiszta ruhára. El akarsz rejtőzni a nagyvilág elől? Jobb helyre nem is tévedhettél volna. Fordulj be az első sikátorba! Orrfacsaró bűz csapja meg orrodat, a viskók és romos házak látványa után az imént magad mögött hagyott bérkaszárnyák valóságos palotának rémlenek. Mocskos utcagyerekek lézengenek mindenfelé, de ne várd, hogy egy kis pénz reményében bármelyikük hozzád fusson megérdeklődni, segíthet-e valamiben! Rég megtanulták már, hogy az erre járóktól legfeljebb néhány rugást kaphatnak. Tégy úgy, mintha tudnád, merre tartasz! A fegyveredet fölösleges előhúznod, sok hasznát úgysem vennéd. Ha jól alakítasz, talán elhiszik, hogy tudod, mit akarsz - legfeljebb távolról csodálják lovadat, némelyiküknek a nyál is összefut szájában: hetekre megoldaná vele az élelemszerzés gondját.

Ha arcodon zavar tükröződik, esetleg túlzott magabízás, nem jutsz messzire. Mire észbe kapnál, már lerántottak a lóról, esetleg kirőpül feléd néhány nyílvessző. Nem, nem rád céloznak, hisz ruházatod vértet is rejthet; a hátasod dől majd ki alólad, és a hullaméreg senkinek sem kegyelmez. Pattanj fel dühödten, ránts kardot - senki sem rohan rád. Az ablakokban üres tekintetű páriák kuporognak, és látszólag ügyet sem vetnek rád. Ezek után nincs sok választásod - igaz, az életedből sincs túl sok hátra. Elindulhatsz visszafelé, és sosem érsz ki. A kapualjból eléd pattanók közül legvághatsz kettőt-hármat, de a kőzápor elől nincs hová menekülnöd. Hány kődarabnak kell eltalálnia, hogy vérmocskosan a földre zuhanj? újra talpra állsz? Sebaj, van omladék elég. Az itt lakók pontosan céloznak, gondosan ügyelnek rá, hogy a lehetőségek szerint életben maradj. Amikor már alig lélegzel, megrohannak. A tárgyaidat sosem látott gyorsasággal szedik el tőled, és arra sem veszik a fárdatságot, hogy megkötözzenek. Mielőtt megpróbálnál talpra vergődni, néhány botütést kapsz, aztán egyikük - a legnagyobb darab - a vállára kap. Mindeközben egyetlen szó sem esik. Ordítasz, segítségért kiáltasz, szidod őket vagy kincset ajánlasz az életedért, hiába. Utolsó utad sikátorokon vezet keresztül, néha belső udvarokat keresztezték, és egy fél nap múltán eléred a Szegénynegyed peremét.

Nincs okod a megkönnyebülésre. Hatalmas kőkerítést pillantasz meg, melyet itt-ott szűk ajtónyílások tarkítanak. Alkonyodik. A fal mellett óvatos árnyak mozdulnak. Hordozód a földre dob; fájdalmat *alig érzel*. Rövid alkudozás következik halk torokhangon (ne erőlködj, úgysem érted), végül gazdát cserélsz. A behemót, aki idáig cipelt, néhány ezüstpénzt kap, esetleg egy zsák koszos lisztet - mit számít már ez?

Újdonsült uraid közül az egyik felkap. A sötétben nem láthatod, kicsoda-micsoda. Béklyót vetnek rád, te megint próbálkozol, könyörögsz vagy átkozódsz. Legfeljebb érthetetlen morgás a válasz. Előbb vagy utóbb feltűnik, milyen különös szagot árasztanak rabtartóid: émelyítően édeskés, elmúlást

idéző kipárolgás ez. A téged cipelő fickó kezei hidegek, verejtéktől síkosak. Egy fertályóra, talán kettő, és a fal egyik nyílásához érkezel. A vasrácsos ajtó nyikorog - az utolsó dolog, amit a külvilágból látsz, a horizontra kapaszkodó vörös hold. Egy kanyar, halálszagú fuvallat, s teljes sötétség borul rád. Ősi, megmagyarázhatatlan rettegés kerít hatalmába - ordítasz, a falak egykedvűen viszhangozzák sikolyodat.

Eljutottál a Nekropoliszba.

Amikor nagy tervekkel útnak indultál, egész másképp képzelted a dolgot. Félelmet nem ismerő cimborákra gondoltál, hosszas előkészületekre, hatalmas kincsre, melyet valami rég nem őrzött kriptában találtok, és aminek rád jutó része elég lesz tán két hónapra is. Mostanra leszámoltál az életeddel, ám mikor egy tágas teremben a földre dobnak, megborzongsz. Körülötted két tucat aszott, rongyokba öltözött alak, nem messze kis tűz lobog. Alig talál utat hozzád a ragyogása, az egyik szemedre nem is látsz, ám a másik még működik. Pillantásod megakad a szertedobált csontokon - valaha emberek voltak mind. S ekkor végre megérted, mi lesz a sorsod: az elevenen felfalástól való félelmed legyőzi értelmed utolsó pislákoló szikráját, örjöngeni kezdesz, üvöltesz - hiába...

6. Temetőnegyed

A temetők városrész formában történő kiépítésének hagyományát az őshazából, Calowynről hozták magukkal a kyrek. Megőrizték birodalmuk fennállása alatt, ám az újabb korok civilizációi nem szívesen látták halottaikat a falakon belül - a Káosz évezredei alatt szomorú tapasztalatokra tettek szert ezzel kapcsolatban. Az erioni Nekropolisz egyike azon ritka temetőknek, amelyek még most is állnak, és bár a város urai minden lehető óvintézkedést megtesznek, veszett híre továbbra is intő példaként szolgál Ynev városépítői számára.

A holtak negyedét hatalmas fal övezi - akár a Palotanegyed, város a városban ez is. A fal magassága majd mindenütt meghaladja a tíz lábat, vastagsága legkevesebb három láb. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbitacélból kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilokjárók. E védművekre a falakon kívül lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon *belül* tartsák az egyszer már odajutottakat. Erion fennállása alatt mindössze négyszer került sor komoly csatára a falakon, a Hetedkorban egyszer sem. A fal mögött szabályos utcák húzódtak egykor, a telkeken azonban nem lakóházak, hanem különböző méretű sírok, kripták emelelkedtek. Mára oly zsúfolttá vált a Nekropolisz, hogy csak kevesen ismernek minden ösvényt, s egész kis expedícióra készülhet bárki, ha meg kívánja látogatni valamely rég itt porladó rokonát. A sírokon kívül számtalan szentély, templom rejtőzik a parkban - az itt élő és dolgozó papok, szerzetesek híre a negyedével vetekszik. Mondják, Ynev legerősebb papimágia-kisugárzása innen ered, s ez érthető is, hisz az eltemettek igen nagy számban térnek viszsza az Elsődleges Anyagi Síkra éppen itt, a papi rendek pedig mindent megtesznek, hogy legalább szentélyeik háborítatlanok maradjanak. Az itt kísértő élőholtak egész kis birodalmakat hoztak létre, vezetőik gyakran azok a papok, akik valaha itt teljesítettek szolgálatot. A túlvilági nyugalomhoz nem elég, hogy valaki az isteneknek tetsző módon éli életét; azt, hogy visszajár-e, sok tényező befolyásolja. Halálának körülményei, a temetési szertartás, s persze, hogy szentelt-e maga a föld, ami befogadja. A Nekropoliszban pedig a papok is gyakran szörnyhalált lelnek, és mint mondják, jó, ha a kripták egytizede szentelt.

Értetlenül állsz a közönyösség előtt, és bámulod a virtust. Amikor elindultál otthonról, nem így képzelted Eriont. Arra vártál, hogy hírességekkel találkozhass, hogy csatlakozhass nagyszerű és jövedelmező küldetésekhez. Nem voltál felkészülve a kicsinyességre és a rosszindulatra. Úgy gondoltad, a városok városában számtalan titokra fényt derítesz - azután rájöttél, hogy a rejtélyek megoldása senkit sem érdekel.

"Ha információt akarsz, fizesd meg!" - közölték flegmán, és te fizettél. Jó ha nem az életeddel. Pedig tudhattad volna, hogy a vásárolt tudás mit sem ér, elvégre ahhoz mindenki hozzáférhet. Csak az számít, amit egyedül te tudsz... hát figyelj, halgatózz, értelmezd a jeleket, és töprengj! Ha ügyes vagy, hamarosan *téged* keresnek majd, s te adhatod unottan a tanácsot: "Ha információt akarsz, fizess érte!"

Utána valamelyik bölcshöz irányítod a kérdezőt, talán éppen ahhoz, akinek annakidején te fizetted ki minden megtakarított vagyonodat, hogy megtudd azt, amiről a csapszékekben suttognak. Ha jól csinálod... de biztosan elszúrod, és akkor szánakozva mutogatnak majd rád, ahogyan lerongyolódottan iszod sörödet valamelyik kricsmiben: "Hibbant a szerencsétlen, pedig valaha szép jövőt jósoltak neki..." A kérdező rádpillant, megcsóválja fejét, pedig a kábítószerről, ami tönkretett, ő sem tud semmit. Olyan méreg ez, ami része a város levegőjének: ha túl sokat szívsz magadba, elpusztít, ha nem élsz vele, úgy értéktelen vagy. Vannak, akik egészséges kíváncsiságnak nevezik. Pedig a kíváncsiság sosem egészséges - tartsd ezt is észben, kalandozó!

7. Utazónegyed

A Keleti kapun belépve, jobb kéz felé az Utazónegyed hívogat. A sugárútról nyíló összes mellékutca a negyed szívébe vezet, az egyetlen főút - az Ordani - közvetlenül a Déli kapuhoz visz. Az Utazónegyed lakói kalmárok a legrosszabb fajtából; itt a legnagyobb az esély arra, hogy átverjék a tájékozatlanokat. Minden kapható a bazárokban: a látszólagos olcsóság silány minőséget takar; néhány kivételtől eltekintve nem érdemes itt sem eladni, sem vásárolni.

A kivételeket az élőlények képezik. Kutya, ló, vagy bármilyen négy- és kétlábú beszerezhető, s a Keleti fal mellett több négyzetmérföldön várja az érdeklődőket a rabszolgapiac.

A piacot magas vaskerítés övezi, a középpontjában található szabad téren állnak az eladásra szánt rabszolgák. Körben barakkok a "friss" árunak és az őröknek, meg néhány hatalmas élelemraktár. A piacolás hajnalban kezdődik, ilyenkor érdemes vásárolni, mert ekkor még kevesen vannak, ezért az árak is nyomottak.

Ha nem vagy tapasztalt rabszolgavásárló, mindenképpen keress független ügynököt, aki segít a választásban! Az ügynökkeresésénél figyelj, nehogy valamelyik kereskedő emberét válaszd, mert az ő feladatuk, hogy a rossz árút is eladják!

Célszerű tehát először a kínálatot szemügyre venned, s tájékozódnod az éppen kiállító kereskedőkről. Minden kereskedőnek van saját jele, s az ügynöknek, ha odatartozik, kötelessége ezt a jelet viselni. A piac nyugati bejáratától balra, az első épületben (könnyen felimerhető: cserépfedlét sárgára festett faoszlopok tartják) egy enoszukei klán székel. Ajánlatos hozzájuk fordulnod: ügynökeik minden híreszteléssel ellentétben becsületesek, igaz, jóval drágábbak minden más ügynöknél; a teljes vételár tíz százalékát kérik, de minimum egy aranyat. Ha hangot találsz velük, és ha a szerencséd sem hagy cserben, itt megfelelő üzletet köthetsz, ám sose feledd őseid tanácsát: "Ha barátot akarsz, kutyát végy inkább, komám!"

8. Örömnegyed

Ha bujálkodásra, féktelen orgiákra, olcsón vagy méregdrágán mért szerelemre, borokra, mákonyra vagy áfiumra vágysz, nem kell mást tenned, mint a Déli kapu, az Örömnegyed felől megközelíteni Eriont. Itt megvásárolható mindaz, amit el tudsz képzelni, s rengeteg olyasmi is, amiről eddig álmodni sem mertél. Az erkölcs bajnokai egy-egy pillantás után borzadva kerülik még a tájékát is - nem nehéz elképzelni, miféle dörgedelmeket zúdítanának a vendégseregre valamivel beljebb merészkedve.

A negyed nem tartozik Erion legbiztonságosabb területei közé, de hát az itteni szolgáltatások mindig is szoros kapcsolatban álltak az alvilág néven nevezhető vagy sötétben rejtező nagyjaival. Akadnak itt olyan utcák, ahol nyugodt lélekkel járhat-kelhet az utazó, s akadnak olyan zugok, melyek lakói nem szenvedhetik, ha a negyed kínálta örömökből mások is részesednek.

Noha a városrész urai nem örvendenek osztatlan megbecsülésnek Erion polgárai közt, befolyásban gyakorta fölébük emelkednek, s ha valaki elég ügyesen álcázza ügyleteit, előbb-utóbb kivívhatja magának a tiszteletet. Az íratlan játékszabályok betartását felügyelő klánok és társaságok érdekei persze nem mindig esnek egybe, ezért a színfalak mögött - s gyakorta előtte is - vad csatározások folynak a hatalomért.

Ami a látogatókat illeti, sokan csak kíváncsiságból merészkednek ide, mások nagyon is jól tudják, mit akarnak. Hihetetlen, de tény: itt *mindenki* megtalálja a számítását. Ehelyütt áll Ellana erioni főtemploma, ahol bárki illő körülmények közt áldozhat a gyönyör oltárán. A papnők a legmagasabb fokon művelik a szerelem művészetét - el lehet képzelni, milyen bőkezű adományért hajlandóak az áldozat bemutatására.

Hasonló, ám egyszerűbb létesítményből több száz akad negyed-szerte: alkalmi vagy állandó szeretőt a nap bármely szakában vásárolhat itt az ember.

Külön háztömböket uralnak a dzsadok és a gorvikiak, s az enoszukeieknek is megvan a maguk területe. Az általuk felügyelt régióban található a híres Minal kaszinó, ahol a hazardőrök Ynev majd minden szerencsejátékával próbát tehetnek, nemkülönben a Szelek Tornya, ahol messze földön híres táncosaik és kéjművészeik adnak számot tudásukról. Külön utcában tanyáznak a vajákosok és a méregkeverők, akik szakismeretüket jobbára bódító vagy ártó párlatok, balzsamok és löttyök előállításának szentelik. Sajátosan felszerelt fogadók, az úgynevezett bódulattanyák várják a feledésre vágyókat - főzeteik a gyors könnyebbségért cserébe hosszan tartó rabságba taszítják az óvatanokat, felhajtóik pedig éppoly nehezen tágítanak, mint a csillagászati összegre rúgó adósságok behajtására küldött gyilkosok.

Itt található Erion legnagyobb Noir-szentélye is, melynek falai közt az Álmok Őrének felkentjei kalauzolják a betérőket - beszélik, jó pénzért még a képzelet szellembirodalmára, az Antissre is kaput nyitnak a hozzájuk fordulóknak.

Az Örömnegyed tavernáin és csehóin számtalan kisebb és fél tucat nagyobb italkereskedő klán osztozkodik: számokban csaknem kifejezhetetlen az a szeszmennyiség, melyet az itt élők és a vendégek nap mint nap magukba döntenek. Ha másutt nem is, itt biztosan kapható mindaz, ami Ynev földjén megterem, s amiből a kontinens furfangos lakói szesztartalmú nedűt kotyvasztanak. Az orkok pálinkájától az aszisz lavaloson át minden beszerezhető itt, a hétfürtös predoci éppúgy, mint az aunok uscayhapárlata.

Élelmes céhek foglalkoznak a kicsapongani vágyók biztonságával: napi javadalmazásért rátermett testőröket fogadhat, aki sem a kártyában, sem a szerelemben nem kíván a véletlenre bízni semmit. Ők aztán megvédik, ha bajba kerül - bizonyos felárért akkor is, ha ő volt a kezdeményező -, s ha szükséges, a görbe este után haza is fuvarozzák.

Ím, megtudtál mindent, amit Erionról tudni érdemes, de mert a kalandot, és nem a bölcsességet keresed, távozni készülsz, nyeregbe szállsz: a messzeség szólít, indulnod kell. A falakat, a kaput vigyázó harcosok búcsút intenek, zord arcukon mosoly dereng. Jó szívvel viseltetnek a fajtád iránt, hisz ha érted is, voltaképp *belőled* élnek a múlt dicsőség romjain - és mert kalandozó vagy, biztosra veszik, hogy előbb-utóbb visszatérsz.

Vágtába ugratod lovadat: utad elsőként északra visz.

ÉSZAK - YNEV

Észak-Yneven a Sheral vonulatától északra húzódó területek összességét értjük. Két nagyobb hatalmi csoportosulás és számtalan kisebb-nagyobb állam uralja lakott vidékeit, de hatalmas feltérképezetlen, esetenként teljesen ismeretlen tájakat is magába foglal. Kultúrájának, civilizációjának gyökerei majd' húszezer esztendőnyi messzeségbe nyúlnak: Calowynről ekkor érkeztek partjaira a harcosokkal, telepesekkel zsúfolt hajók. Kyria, mely közel tizenhétezer évig létezett, csupán a pyarroni időszámítás kezdete előtt háromezer évvel hullott szét. Bukását követően négyezer éven át káosz és anarchia uralkodott Északon. Civilizációk, államok születtek és hanyatlottak a feledés homályába, míg a pyarroni időszámítás szerinti első évezred végére kialakultak a ma is létező birodalmak csírái.

A Káosz évezredeinek utolsó századaiban két nagyhatalom dacolt egymással, a Dawa birodalom és a Ryeki démoncsászárság. Harcuk és széthullásuk, mely a Hatodkor lezárást jelentette, az új civilizációk fejlődésének nyitánya lett.

ÉSZAKI SZÖVETSÉG

Az őrült máguskirályok halálával a Dawa birodalom megszűnt létezni, helyét kisebb államoknak adta át. Elsőként Erigow hercegséget alapították meg az embernem bajnokai, majd egy nyugatról érkezett harcos dinasztia hozta létre saját királyságát a Traidlan-medencében. Néhány emberöltő múltán a dinasztia három ágra szakadt, s a királyságot is három, közel egyenlő részre osztották. Az így született hercegségek - Eren, Haonwell és Gianag - azóta is szoros szövetségben állnak egymással.

Tiadlan királyság rettenthetetlen vándornép új hazája lett: századokon át küzdöttek a Keleti-óceán partvidékén tanyázó ork törzsekkel, míg sikerült megszilárdítaniuk határaikat. Északnyugati szomszédjuk Ilanor, a Peratlon-félszigetet uraló lovasnép otthona. Észak első szövetségeinek egyike közöttük köttetett, és a jó viszony azóta is töretlen.

Egy hatodkori kisisten, Ranil hívei kovácsolták össze a Dwyll Uniót. A Quiron-tenger partvidékéig húzódó dombvidéken várakat emeltek, ezek őrizetét istenük fegyverforgató rendjeire, a híres naplovagokra bízták, akik azóta is állják a sarat a délről támadó toroniakkal, a nyugatról be-betörő nomádokkal szemben.

Tarin törpéi érkeztek utolsóként, a hagyomány szerint Beriquelről, ahonnét valamely gonosz hatalom űzte el őket. Az északi hercegségekkel kötött megállapodás értelmében birtokba vették a Traidlan-hegységet, ahol földmélyi ország építésébe kezdtek. Megerősödtek és sokasodtak, de az embernépek nagylelkűségét nem feledték: az északi államokhoz a szövetségen túl erős baráti szálak fűzik őket.

A Hetedkor első századai határvillongásokat, helyi háborúságokat hoztak, ám a közös ellenség, a Ryeki démoncsászárság területén létrejött Toron birodalom sötét árnya csakhamar feledtette az érdekkülönbségeket. Észak "ifjú civilizációi" a Pyarron szerinti 1249-ben létrehívták szövetségüket, mely kezdetben a Tarin törpéinek birodalmat, Erent, Gianagot, Haonwellt, Erigowot, Ilanort és Tiadlant tömörítette. P.sz. 1457-ben csatlakozott a Szövetséghez Doran, majd, 1678-ban, a Dwyll Unió.

DORAN

Az Arowin-hegy híres városállamát a Pyarron előtti 1214-ben alapította három mágus, Vinidius Artemora, Quirin Dan Jeir és Elorio Calendil. Céljuk világszerte egyedülálló varázslóközpont létrehozása volt. Mindhárman a mágia egy-egy alapformáját vitték tökélyre, eleinte e három formát - a sík- és térmágiát, az időmágiát, és a megidézés tanait - oktatták az akkor még kicsiny településen. A tanítványok számának rohamos emelkedésével Doran előbb városkává, majd nagyvárossá növekedett. A Pyarron előtti 462-ben a dorani Varázslótanács úgy döntött, hogy a várost kétfelé osztja. Létrehozták és elkülönítették a Belsővárost, mely a mágusiskolák központjait, a tanítók és tanítványok lakhelyét foglalta magába. A Külsővárosba szorult a polgárság, s itt emelt fellegvárat a Vigyázók Rendje is - e rend a dorani Varázslótanács fanatikus harcos-lovagokat tömörítő csoportja, feladata a mágusok politikájának támogatása "világi" eszközökkel.

A Pyarron szerinti 348-ban felépítették a Szarvtornyot, ezzel hivatalosan is befogadták a nekromanciát - a negyedik mágikus alapformát - Doran falai közé. Az évszázadok során a varázslóváros befolyása folyvást növekedett, végül Észak-Ynev egyik meghatározó hatalmi tényezőjévé vált. P.sz. 1457-ben csatlakozott az Északi Szövetséghez, ily módon hangsúlyozta szembenállását Toronnal és a kyr hagyományok felélesztésével. A Pyarron szerinti harmadik évezred végére nincs Észak-Ynevnek olyan országa vagy városállama, amely teljesen függetlennek mondhatná magát Doran varázslóitól.

Doran Belsővárosa lassanként teljesen elzárkózott, és mára állandó lakóin kívül senkinek sem lehet maradása falai között. A varázslóállam urai mind titokzatosabbá válnak, újabban kilétüket is homály fedi.

Doran államszervezete a magiokrácia. A hatalmat a dorani Varázslótanács - világi források szerint Nagytanács - közvetlenül gyakorolja, a Külsőváros polgársága e testületbe mindössze két megfigyelőt delegál. A hivatalos nyelv a kyr gyökerekre visszavezethető erv, de széles körben használják a pyarroni eredetű Közöst is.

A városállam lakossága vegyes, a falak közt majd' minden ynevi népcsoport képviselői megtalálhatók. A tanítók és beavatottak zömmel erigowi, ereni és haonwelli származásúak, ám képzésük folyamán hamar "dorani tudatúakká" válnak, szellemi épülésük helyét szinte kivétel nélkül hazájuknak tekintik. A Külsőváros polgárai között előfordulnak törpe kézművesek és kereskedők, kisebb számban elfek is.

Doran lakói öltözködési szokásaikbàn az Északi Hármak (Eren, Haonwell, Gianag) szokásait követik: a sötét színek, a vastag kelmék és prémek, az egyszerűségükben elegáns szabásvonalak dominálnak körükben. Ékszert csupán a kisebbségben lévő nők viselnek, a férfiak jobbára megelégszenek egy-egy pecsétgyűrűvel.

Doran kereskedői az északi átlagnál tíz-tizenöt százalékkal többet kérnek a megélhetéshez szükséges cikkekért, a lakás különösen drága. Viszonylag olcsók ellenben a könyvek, a papírneműk, a tinták és a kézműipari termékek.

A városállam iskoláiban varázslói (mozaik) mágiát lehet tanulni, egyéb szakirányú képzés nem folyik - a Vigyázók Rendjének fegyverforgatóit nagy tapasztalattal bíró zsoldos-oktatók segítik át a pálya első buktatóin, végső kondicionálásukat azonban maguk a mágusok végzik. A közbiztonság kitűnő mind a városállamban, mind a környező vidéken: Doran nagyjai saját nyugalmuk zálogának tekintik szomszédságuk nyugalmát.

Ami a hit kérdéseit illeti, sokkalta kényesebb a helyzet: a mágusok, az anyagra és a lélekre ható erők mesterei lévén, nemigen ismernek el evilági hatalmat a magukén kívül. A hitéletet a politizálás szükséges velejárójának tartják, ezért előnyben részesítik a pyarroni panteon isteneit, ám helyet szorítanak városuk falai közt Ranil templomainak, és a törpe istenségek szent helyeinek is.

DWYLL UNIÓ

A pyarroni időszámítás negyedik századában, a Zironhegységen átkelve érkeztek mai hazájuk földjére a dwoonok. Jókora, termékeny darabot hasítottak ki maguknak a tengermelléki televényből, melyhez a maguk

hajlíthatatlan, olykor vakbuzgó módján a mai napig ragaszkodnak, noha vérrel és fájdalommal kell fizetniük minden egyes rögéért. Ranil-hitük és sajátos szellemiségük folytán zárványt alkotnak az északi civilizáció testében, konok erkölcsiségük azonban eszményi fegyvertárssá teszi őket a Toron és szövetségesei elleni küzdelemhez.

Mivel az Unióval kapcsolatos tudnivalók mindannyiunk épülésére szolgálnak, alább Sollin Gavarro gianagi betűvető jegyzeteiből adunk közre szemelvényeket.

"A dwoon, ez a kemény, makacs és harcias nép a Hetedkor hajnalán, a népvándorlások viharában hagyta oda őshazáját - ahogy a mondás tartja, istenükön kívül mindent feledve -, s az Égi Fény negyedik századában jelent meg a Pidera lankáin. Harciasságukból azóta sem veszítettek, és míg a frissen szerzett területek fölött marakodó lovagrendek új és új tartományokat alapítottak, hamar megtapasztalták déli szomszédjuk, Toron barátságtalan természetét is. A boszorkánymesterek több csatában szorították mind északabbra az újonnan jötteket, s egy villámhadjárat során az akkori főváros, Tiarniel felprédálásakor a királyi család írmagját is kipusztították. A dwoon lovagrendek képtelenek voltak megegyezni az új uralkodó személyében, ezért hosszas vita után a Ranil lovagrend nagymesterére ruházták a régensi hatalmat. Az általa egyesített naplovagrendeknek sikerült megállítaniuk a toroni előrenyomulást, és a gyűlölködő rendek is megbékéltek egy időre. A Ranil-rend nagymestere egy régi jóslatra hivatkozva - mely szerint a napisten egy napon maga jelöli ki az uralkodót - visszautasította a koronát. A konklávé ezek után döntött úgy, hogy addig a napig, míg Ranil küldötte földre nem száll, a legerősebb lovagrend nagymestere irányítsa az országot. A déli határt várrendszerrel erősítették meg, s mihelyt a veszély elmúlt, ismét egymás torkának estek..."

"...több lovagrend vált az idők során *senyr*, azaz nagymestert adó renddé, de csak a Pyarron szerinti 1500-as évekre erősödött meg annyira Ranil rendje, hogy egyesíthesse a három részre szakadt országot. Azóta a Ranil-rend nagymestere gyakorolja a hatalmat az Unió felett. Toron folyvást erősödő támadásai magyarázzák, hogy az Unió az Égi Fény 1687. esztendejében csatlakozott Szövetségünkhöz. Ekkor építették az új fővárost, Davalont, ekkor készült a déli erődrendszer első vonala, amit a csillagképhez való hasonlatossága miatt Sárkánygerincként is emlegetnek..."

"A dwoonok - bár nem tagadják, hogy tudásuk egy részét Tarin törpéitől szerezték - mesterei a várépítésnek. Körbástyákkal, előbástyákkal, száraz- és vizesárkokkal védett erősségeik, a különböző titkos folyosókkal és kazamatákkal összekötött várak hatalmas, összefüggő rendszert alkotnak a toroni határ mentén. Nem fal ez, hisz az egyes erődítmények között gyakorta többnapi gyalogút a távolság, a környező népeknek mégis biztonságot jelentenek, valahányszor Toron északi hadjáratra készül. Bár gyakorta álltak ki nehéz ostromokat, nem egyet a földdel tettek egyenlővé a déli szomszéd hadai, az egész erődítményrendszer egyszer sem került az ellenség kezére..."

"A dwoon lovagrendek vezetői a nemesség soraiból kerülnek ki. A tartományokat, városokat, vármegyéket irányító lovagokat *kivéve* varázshatalommal bíró paplovagok ezek. Ranil felkentjei a dwoon mentalitásból fakadóan az imádságot ugyan el nem hanyagolják, hisz hitükben megingathatatlanok, ám a többi paplovaghoz viszonyítva erősebben kötődnek a harchoz, mint a mágiához. A Ranil-rend nagymrestere egyben a napisten egyházának vezetője is, az ő irányítása alá tartozik az egész szervezet, a főpapok alkotta Naptanács, az egyházi tartományok és a befolyásos Építők rendje. Ők Ranil szerzetesei, akik az elmélkedésen és tanításon kívül a napisten katedrálisainak építőmestereiként jeleskednek."

"Azok a dwoonok, kik nem tartoznak egyetlen katonai szervezethez sem, nemtelen szabadoknak minősülnek. A föld, amit megművelnek, a sajátjuk. Adóikkal és munkájukkal támogatják az országot védő seregeket. Veszély esetén ők is fegyvert ragadnak, hisz valamely szinten mindenki ért a fegyverforgatáshoz e harcos nép fiai között. Ha valaki az egyházzal, a lovagok hatalmával kerül szembe, könnyen a számkivetettek sorsára juthat: a dwoonok törvényei könyörtelenek, és mindenkire vonatkoznak: az atyának is bűnhődnie kell fia vagy leánya vétkéért. Mindemellett mély vallásosságukról híresek e barna vagy mézszőke hajú emberek. Ha nem kérkedik hite másságával, a külhoninak nem eshet bántódása körükben, ám Ranil becsmérlése hallatán a legjámborabb dwoon is haragra gerjed. Különös, ám kétségbevonhatatlan, hogy ha valaki napistenük hitére tér, bűnei menten bocsánatot nyernek..."

Az országot irányító Ranil-rendnek az összes tartományban akadnak rendházai. Vezetője Ral da Ranga, Észak bajnoka, a Hetedik Vörös Hadúr. A rend székhelye Davalonban van, tagjait megkülönböztetett tisztelet övezi. Zászlajuk egyben az Unió zászlaja is, fehérrel szegett égkék lobogó, az arany napkoronggal, mely fölött ökölbe szorított férfikéz és a felirat található: "Az áldozat lészen diadalmunk".

Az Unió hivatalos nyelve a dwoon; az ervet és az ilanorit számosan, a Közöst csupán az iskolázottabbak beszélik. Az ország lakosai túlnyomó többségben dwoonok, elszórtan találni csupán egy-egy erv, törpe illetve elf kolóniát.

Ami az öltözködést illeti, a nemtelen szabadok és a nemesek szokásai nagyban különböznek. Az előbbiek a sötét, olykor pasztelárnyalatokkal díszített összeállításokat kedvelik, ruházatukra legjobban a gyakorlatias kifejezés illenék. A cserzett bőrzeke, vastag posztónadrág és köpeny mindennapos viselet körükben. A nemesség zöme valamely lovagrend tagja. Öltözködésük túlzó színorgia: sárga, vörös, lila, kék selymek, és finoman kidolgozott kelmék rafinált szabású együttese. Mivel életük jó részét teljes vértezetben töltik, csak ünnepeik alkalmával szembesülhetünk e színkavalkáddal. Páncéljaikat gyakran ezüsttel futtatják, lótakaróik - ahogyan egy harcos néphez illik - a vér vörös színét idézik. Fegyverekből a kétkézre foghatókat kedvelik leginkább: a pallost, csatabárdot, kopját és lándzsát.

A dwoonok alig kereskednek a környező államokkal. Élelmiszerből önellátók, tevékenységük egyes nyersanyagok, illatszerek és luxuscikkek behozatalára korlátozódik. Ezek szinte megfizethetetlenül drágák. Egyébiránt az Unió árai elviselhetőek a külvilágiak számára, ám dőreség lenne ebben az országban valódi kényelemre, rafinált ízekre és örömökre számítani.

A dwoon iskolák többségében Ranil paplovagjai tanulják

hivatásukat, ám minden nagyobb településen megtalálhatók a harcos kaszt oktatói is. A közbiztonság átlagos; a városokban és erősségekben kimondottan jó, az utakon és a kisebb településeken azonban könnyen baja eshet az óvatlan utazónak.

A Dwyll Unió területén kizárólag a Ranil isten templomai állnak - más vallások hívei jobban teszik, ha nem mutatnak túlzott buzgóságot hitük iránt.

EREN

Eren, ez az Észak történetében oly jelentős kis állam, Haonwellhez és Gianaghoz hasonlóan, egy harcos erv dinasztiának köszönheti létét. A Pyarron szerinti VIII. században három részre osztott ország hercegségeit Északi Hármakként emlegették a kontinens történetének ismerői. Nem telt bele sok idő, és tagjai lettek a toroni fenyegetés ellen alakult Szövetségnek, s az idők során mind nagyobb befolyással bírtak a katonai döntések meghozatalakor.

Gianag és Haonwell sem számít elpuhult hercegségnek, ha fegyverforgatásról van szó, ám a három állam közül Eren őrizte meg legtisztábban harcos hagyományait; itt becsülik a legtöbbre azokat, akik a csatatereken hívták fel magukra a figyelmet.

Alkalom pedig mindig adódik. Nem telik el emberöltő háborúk, hadjáratok nélkül; Eren seregei, ha nem Toron hadai ellen küzdenek, hát a nyugati határszélen élő nomád csoportok megzabolására indítanak hadjáratot. A legtöbb hírnevet és pénzt azonban azok hozzák a hercegségnek, akik jó pénzért, zsoldosként bocsájtják áruba kardjukat Eren határain kívül.

A hercegséget északról két testvére, Gianag és Haonwell határolja, míg az északnyugati végeken Tarin tárnabirodalmának védművei néznek farkasszemet a hercegi határvadászokkal. Keletről Eren Erigow síkságaival és felföldeivel határos, s itt terülnek el észak tán legkiváltságosabb városállamának, Dorannak is szűken mért területei.

A nyugati-délnyugati végek lakói nem formáltak államokat; saját, mások számára átláthatatlan törzsi, nemzetségi, faji háborúikban dől el, ki is bitorolja egy terület fölött a valódi hatalmat. Ezek a hatalmi küzdelmek ugyan ritkán sértik akár a Szövetség, akár Eren érdekeit, de ha mégis veszély fenyegetné a gyéren lakott vidékek felől a hercegséget, harcias, hazaszerető lakosai nem haboznak fegyvert ragadni földjeik védelmére.

Az Erent lakó erveket nem csak harcias embereknek ismerik meg az erre járók, sok más jeles tulajdonságot is megemlítenek az útleírások. Elsősorban a vendégszeretetük az, amit mindenki felemleget. Való igaz; a hercegség útjait járó vándorok kevés helyre vetődhetnek, ahol nem akadn rögtön fedél egy, vagy akár több éjszakára a fejük fölé, s ha más nem is, egy kevés friss kenyér és bor biztosan kerül az iszákjukba. A városi fogadók, ha lehet, még inkább igyekeznek oltalmukba venni a megfáradt idegeneket. Itt viszont senki ne számoljon a tulajdonos arany szívével, sokkal inkább a vendégfogadó kényelmével és tisztaságával!

Eren népe büszke és becsvágyó nép, mely a hadi cselekedeteket, hőstetteket mindennél előrébb tartja, s kevés jobb közönsége akadhat egy bárdnak annál, ami valamelyik ereni falu közösházában, ünnepek alkalmával verődik össze. Kissé ódivatúan gondolkodnak, a távoli vidékek társadalmi, öltözködésbeli vagy erkölcsi újításait legalábbis tartózkodva szemlélik.

Nincs olyan iskola vagy egyetem a hercegségben, mely akkora megbecsülésnek örvendene, mint a fegyverhasználatot oktató intézmények. Ezek közül is kiemelkednek a hercegi hadművészeti iakadémiák.

Az ország élén az örökifjúvá tett Eligor, a Vörös Hadurak egyike áll, akit - minő irónia! - malachittal futtatott páncélzata miatt Kék Hercegként emlegetnek. Annyi nemes hűbéresküjét bírja, mint talán senki rajta kívül Észak-Yneven. Ez persze nem jelenti azt, hogy e tájon mindenki hatalmas birtokok ura. A nemességet Erenben bárki elnyerheti, aki csatában kitünteti magát - nincs is túl nagy becsülete a környező udvarokban az ereni nemesi címnek, s számon tartják, kik azok a kevesek, akik valóban méltók a megbecsülésre. Haonwellben például az egyszerű ereni nemest nem becsülik többre bármely kitűnő kardforgatónál - megjegyzendő persze, hogy azokat sem vetik meg arrafelé. Ha valaki ereni zsoldosokat fogad a szolgálatába, az gazdag embernek vallhatja magát, hisz Északon a pénzért kardjukat forgatók közül az ereniek kérnek - és kapnak - a legtöbbet.

Eligort a Hercegi Tanács segíti a döntéshozatalban. E testület tíz küldöttét a háromévente összehívott nemesi gyűlés választja meg. A Tanács tagja még három főrend, akit a bárók küldenek a testületbe, a hat hadiakadémia veterán vezetője, az embervadászok klánmestere, az Ereni Felső Lovagrend nagymestere, illetve az Erenben imádott istenek - Arel, Uwel és Kyel - főpapjai. Háborúk esetén meghallgatják a Várak Tanácsát, az ereni erődítményének parancsnokaiból összehívott testületet is.

Gianaghoz hasonlóan Erenben is nagyra értékelik a törpéket. Aki konyít az építészetekhez, már messziről észreveheti a törpe mesterek értő kezenyomát a hercegség épületein. A főváros, de a két nagyobb város, Raveen és Masgar is számos olyan házzal, erőddel, védművel dicsekedhet, melynek építésénél a tárnabirodalom építészei jeleskedtek.

Erenbe érkezve legelőször a hercegi palota óriási épületegyüttese ötlik az utazó szemébe. Csak a neve alapján palota ez az építmény, valójában nem más, mint egy fényűzően berendezett roppant vár, komor, szegletes tornyokkal, magas, mászhatatlan falakkal. A főváros más palotái is inkább váraknak tetszenek, mintha lakói a biztonságot kizárólag kényelmük rovására valósíthatnák meg. Eren a palotaerődök és a hatalmas terek városa. Vaskos falai számos, szürke és fekete kőlapokkal lefedett térséget rejtenek, ezekbe torkollnak a szűk utcácskák, a parkok. Látványos katonai játékokat rendeznek itt, ha a hadászat ügyei lehetővé teszik, s nem ritkák a nagy pompával lebonyolított diadalmenetek, felvonulások sem. Ezek csúcspontja szinte mindig a Felső Lovagrend bemutatója. Nincs olyan ereni fiatal, aki ne állna szívesen a lovagrend kék-arany-fekete zászlaja alá. Ne feledkezzünk meg az ereni Hadiakadémiáról sem, mely a vezető szerepét tölti be a hasonló intézmények sorában - az ő soraikban részt venni egy ilyen felvonuláson legalább ekkora dicsőséget jelent.

Eren lakosságának zöme kicsiny falvakban él. Ezek a tele-

pülések jobbára valamilyen nagyobb vár tövében húzódnak meg. Azt beszélik, közel nyolcszáz ilyen erősség található Eren-szerte, nem véletlenül kapta az ország "várak hercegsége" nevet. Akármerre induljunk, egy-kétnapi járóföldre bizonyosan találunk valamilyen várkastélyt, hol nagyobbat, hol csak afféle kis kúriát. Az itt élő nemesek általában a környék valódi urai, büszke és gőgös sarjak, ízig-vérig katonák, akik Eligor egyetlen szavára kardot ragadnak. Jobbágyaik viszonylagos jómódban élnek, s ha a föld lehetővé teszi, keményen megdolgoznak, hogy mindig legyen elég abból, ami az asztalukra kerül.

Akadnak azonban rengeteg erdők is, melyek oly régóta ágálnak háborítatlanul a hegyoldalakban, hogy mélyükön mindenféle szerzettel találkozhat az ember - olyanokkal, melyek rég elmenekültek mindazon helyekről, ahol a makacs ereniek irtásra adták a fejüket. Mindenféle manónépek ezek, oly ritkák, hogy pontos természetükről tán még a Sigranomói Egyetem magiszterei sem bírnak tudomással. Mindazonáltal nincsenek sokan, s állítólag nem gonosz természetűek, habár ebben a kérdésben a favágók, szénégetők és egyéb erdei népek véleménye megoszlik.

Eren lakói - a haonwelliektől eltérően - ki nem állhatják az elfeket, s még a kevert vérűek is kaphatnak pár keresetlen megjegyzést, ha a hercegségbe visz az útjuk.

Eren hivatalos nyelve az erv, ám - a szerteágazó kereskedelmi és kultúrális kapcsolatoknak köszönhetően - általánosan használják a közöst is. A lakosság zömmel erv; ez a Hatodkorban kialakult embertípus magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú; bőr- és szemszínük világos, vonásaik élesek, kevélységet sugallók.

Akárcsak az Északi Hármak egyéb országaiban, Erenben is a sötét - elsősorban kék, zöld és fekete - színeket kedvelik. A nemesség és a tehetősebb polgárság körében általános a palástszerű köpönyeg, melyet gyakran drága nyuszt- vagy hermelinprém szegélyez. Egyenes szabású, olykor ódivatúnak ható ruháikat széles övekkel fogják össze, lábukra, ha tehetik, térd fölé érő csizmát húznak. Kedvelik a lánc- és gyűrűvérteket, az egykezes kardokat és kopjákat, de nem vetik meg az íjat, a nyilpuskát sem. A lovagrendek tagjain kívül elvétve sem viselnek nehéz páncélt: könnyűlovasságukkal csak Ilanoré vetekedhet.

Erenben jólét uralkodik, eltekintve az olykor - hadiállapot miatt - beköszöntő ínségtől. Az árak minden tekintetben megfelelnek az átlagnak - mi több, sokan az itteni viszonyokat tekintik az északföldi mércének.

A hercegség kiváló harcos- és embervadász-iskolákkal rendelkezik, de majd minden kaszt képviselőit és oktatóit megtalálhatjuk a három nagyvárosban. Ez alól kivételt csak a tolvajok jelentenek, és az sem valószínű, hogy valaki Erenben próbálna beavatást nyerni a boszorkánymesteri mágia fortélyaiba.

A közbiztonság jó, ezt elsősorban az ország vagyoni helyzete indokolja - mondják, az ereni martalócok oly tisztességesek, hogy Erionig s még délebbre zarándokolnak, ha gyakorolni kívánják mesterségüket. A kihágások csekély számában nyilván szerepet játszanak a vaskemény törvények, s nem kevésbé kemény végrehajtóik, a Biztosok.

ERIGOW

Észak-Ynev leggazdagabb hercegsége. Lovagrendjei világszerte híresek, elsősorban az erigowi Krad, illetve a hercegi Vörös lovagrend. Erigow a hajdanvolt Kyria fővárosa, Enrawell helyén épült, s a kyr kultúra, művészet és tudomány letéteményesének vallja magát. Haladó gondolkodású uralkodói ennek ellenére - vagy tán épp ezért - megvetik a történelem kerekét visszafordítani kívánó bolondokat, akik Kyria újjáélesztésén fáradoznak. Alapító tagjai az Északi Szövetségnek, a hercegi Vörös lovagrend nagymestere egyben Vörös Hadúr is. A fővároson kívül tíz-egynegyénhány kisebb, ám nem kevésbé gazdag város, és ezernél is több település tartozik pálcája alá. A főváros elitista elvek szerint épült, s eszerint is kormányozzák. A Belsővárost fal övezi, a kapupénz egységesen ötven arany, melynek leszurkolását csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak. E teher alól csupán a bárdok mentesülnek - ők szabadon járhatnak-kelhetnek Erigow falai közt. A Belsőváros a kontinens egyik csodája: csodás paloták, gondozott parkok, fehérmárvánnyal követett utak, híres mesterek szobrai andalítják itt észak nemeseit. Fogadóból mindössze kettő akad, hisz a jövevények zöme a paloták valamelyikének szívesen látott vendége.

Ez a dekadenciára hajlamos - a kyrek és a toroniak szellemiségével leginkább rokon - nép kemény, félelmet nem ismerő lovagokat ad a világnak. Jellemük egyenessége, különös erkölcsiségük szóbeszéd tárgya, megbízhatóságukra és ízlésükre bárki számíthat. Noha a Toronnal vívott háborúk rendre elkerülik területét, s a dúló hordák is csak ritkán jutnak el Erigowig, a hercegség hatalmas vagyonának legjavát e háborúk emésztik fel.

Egyetemei - különösen a Sigranomói - egész Yneven elismertek, még a messzi Délről is érkeznek tanulni vágyók falai közé. Erigow vitathatatlanul Észak kultúrális központja, a bárdok igazi paradicsoma. Nincs mit csodálkozni azon, hogy a Pyarron szerinti 1713-ban Enika Gwon - minden idők leghíresebb bárdja - épp Erigowot választotta lakhelyéül, és az akkori herceg segítségével felépítette a Legendák Tornyát. Itt alkotta meg élete főművét, a *Legendák és enigmák* című gigászi kötetet, melybe a szóbeszéd szerint Ynev minden valaha volt legendáját és dalát lejegyezte. A bárdok épp ezért kötelességüknek érzik, hogy életükben legalább egyszer elzarándokoljanak Erigowba, s némi időt töltsenek a könyvvel, melynek egyetlen hiteles példánya itt található.

A hercegség hivatalos nyelve az erv, de általánosan használják a közöst is. A lakosság zömmel erv, a tekintélyes számú kyr származék miatt azonban nem ritka a tejfehér hajú, smaragdzöld vagy türkizkék szemű erigowi sem.

A divat iránymutatójának, az elegancia abszolútumának tartják az erigowi ruházkodást. Kissé dekadens, olykor kényelmetlen szabású öltözeteik mindenkor az esztétikát tartják szem előtt. A kék, szürke, lila és bíbor pasztellárnyalatokkal váltakozik. A női ruhák szűk derekúak, kiemeleik a kebleket, olykor többet engednek látni belőlük annál, amit Észak konzervatívabb ízlésű népei kívánatosnak vélnek. Egyszerű, de pompásan metszett kövekkel - elsősorban gyémánttal és zafírral - ékített drágaságokat hordanak. Kedvelt viselet a selyemmel szegett köpönyeg, a térd alatt végződő, finom bőr-

ből készült csizma. Az ingek és felöltők nyakát és ujját előszeretettel keményítik. Lovagi öltözetüket és fegyverzetüket - a dwoonoktól eltérően - csak utazáskor és csatába indulva öltik fel. Páncéljukat olajban edzik feketére vagy mélykékre, kivételt ez alól csak a hercegi vörös lovagrend tagjai képzenek, akik abban a kegyben részesülnek, hogy páncéljukat bíborszínnel futtathatják. Kedvelt fegyverük a lovagkard és a kopja, előszeretettel használnak bordásbuzogányt - a hajító- és dobófegyvereket ellenben szívből megvetik.

Erigow talán a legdrágább északi állam, ez különösképp fővárosára igaz. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a fáradt utazó sehol nem részesülhet ilyen színvonalú kiszolgálásban a pénzéért.

A hercegség területén Észak legrangosabb harcos- és lovagi iskolái találhatók, de sem bárdnak, sem papnak, sem varázslónak nincs szüksége különb ajánlólevélre e mondatnál: "Erigowban nevelkedtem."

A közbiztonság kiemelkedően jó, meglehet, a legkülönb a Szövetség országai közül. Ez nem csupán gazdasági okokra vezethető vissza, hisz Erigow egyéb erényei mellett a pyarroni vallás északi központja. Természetesen nem hiányozhatnak innét a kyr istenségek templomai, sőt, a törpe szentélyek sem. Ranil egyháza szintén képviselteti magát. A hercegség védistene Krad, de igen elterjedt Dreina és Noir kultusza is.

GIANAG

Az **Északi** Szövetség alapító tagjáról számtalan legenda, híresztelés és történet látott már napvilágot. Ideje, hogy számbavegyük ezeket, s hogy azok, amelyek a legkevesebb igazságot tartalmazzák, fennmaradjanak rostánkon.

A Dawa birodalom bukása után, a Hatodkor hosszúra nyúlt zűrzavarát követően új népek kaptak lehetőséget az égiektől, hogy létjogosultságukat bizonyítsák, vagy mindörökre eltűnjenek a hírüket őrző tekercsekkel együtt. A darabjaira hullott birodalom területén egymással marakodó hercegségek, királyságok alakultak, melyek folytonos harcban állottak egymással, valamint a külső és belső ellenséggel. Amíg a délebbre elbukott démoncsászárság romjain Toron lassan felemelte fejét - egyelőre csak arra fecsérelve erejét, hogy magát védeni tudja - északon is mélyreható változások történtek. Egy nyugatról érkezett harcos dinasztia, az erv (ősi forrásokban irlav) törzsek egy megerősödött ága vette birtokába a Traidlan-medencét, s miután a környező népekkel elfogadtatták jelenlétüket (ha kellett tűzzel-vassal, ha lehetett, diplomáciai ravaszsággal), az erigowi hercegség szomszédságában, a Traidlan-hegység lábánál saját királyságot hoztak létre.

Királyaik a lassan megnyugvó északi vidékeken elismert uralkodók voltak, szomszédaikkal - elsősorban Erigowval - gyümölcsöző kapcsolatokat alakítottak ki. A királyság legnagyobb kiterjedését a Pyarron szerinti 8. században érte el. Ekkor az uralkodó egy ötödkori tekercs jövendöléseire hivatkozva három hercegségre osztotta az országot - fiaira biztonságos határokat és a Káoszkor zűrzavarához képest rendezett belső viszonyokat, jószomszédi kapcsolatokat hagyott.

A három hercegség, Eren, Haonwell és Gianag, melyeket Északi Hármak néven ismert ezentúl a világ, azóta is szoros szövetségben áll egymással. A mi szempontunkból legfontosabb hercegség, Gianag némiképp másként fejlődött, mint testvérei, s ennek egyik okaként egy Ynev szempontjából is fontos változást szoktak megemlíteni: a Pyarron szerinti 1200-as évek derekán a hercegség hasonló nevű fővárosában fogadták a nemrég partot ért beriqueli törpék prémbundás követeit. Az akkori vezetők nem követték el súlyos diplomáciai hibákat, hozzájárultak, hogy a törpék letelepedjenek a Traidlan-hegységben, s azok hamarosan csatlakoztak az Északi Hármak és Erigow kezdeményezésére létrejött Szövetséghez.

Jelenlétükből Gianag húzta a legtöbb hasznot. A törpékkel fenntartott híresen jó viszony a hercegségen belül szinte mindenütt megmutatkozik. Nemcsak a hercegi testőrség törpe tagjai és az építészet beriqueli stílusjegyei utalnak erre, de a vanir nyelv elterjedtsége, s a különböző szokásokban, a mondavilágban mutatkozó hasonlóságok is - az ilyen és ehhez hasonló vonásokat napestig sorolhatnánk.

A jó katonai és gazdasági kapcsolatokkal rendelkező állam - erős kezű hercegeinek irányítása alatt - viszonylagos biztonságban él. Távol esik a különböző ütközőzónáktól, háború emberöltők óta nem dúlta területét. Ez nem jelenti azt, hogy lakói ne lennének jó kardforgatók, hiszen a magára valamit is adó nemesek mindegyike ért a fegyverhasználathoz, s a nép körében nagy megbecsülésnek örvendő alabárdosok is messze földön híresek.

A külsőségekre nem sokat adó gianagiak a külhoniak szemében gyakorta igénytelennek tűnnek - a zord éghajlat és a lakosok puritán gondolkodása e különcségre is magyarázatot ad. Nem szembetűnő a különbség a nemesek és nemtelenek között, de a nekik kijáró tiszteletet mindig megkapják a családjuk hagyományaira büszke birtokosok. Az északi mondás - "Gianagban mindenki úr" - kétszeresen igaz. Egyfelől, mert a városokon kívül élő nemtelenek szabadon rendelkezhetnek saját földeik felett, még ha azokon nem is termény, hanem tűlevelű erdő zöldell, másfelől, mert hirhedetten büszke és udvarias még a legszegényebb gianagi is.

A hegyek és a szűkös termőföldek nem kedveznek a mezőgazdaságnak, s bár Gianag állattenyésztése híres, lakói a javak zömét a környező államoktól kénytelenek beszerezni, s háborús időkben bizony megérzik, ha a szomszédok éléskamrája ürülni kezd. Jobbára nyersanyagokkal kereskednek, de elég nagy keletje van kézműveseik míves termékeinek és a hegyekből lehajtott, híresen szívós marhacsordáiknak is.

A törpékkel való jó kapcsolatnak sehol annyi bizonyítékát nem találni, mint a főváros, Sinog Kul utcáin. Az uralkodói székhely égbenyúló hegyek között fekszik, s hatalmas méreteire nem is következtethet az utazó, ha védművekkel megerősített falakhoz valamelyik évezredes kőúton közelít - a város legnagyobb része ugyanis a hegy mélyén húzódik. Ravasz csapdákkal védett kürtők biztosítják a sziklába vájt otthonok, őrhelyek szellőzését és fényellátását. Ahol ez nem vezethet eredményre, vagy nem akartak a felszínnel közvetlen kapcsolatot, ott mágiával oldották meg ugyanezt.

A komor, négyszögű tornyok városa alatt rejtőzik egy olyan iskola, melynek létezéséről még a szövetségen belül is kevesen tudnak. Egy hatalmas, föld alatti tó partján áll az épületegyüttes, mely a gianagi vízvarázslók rendjét óvja. E

különös mágiahasználók hártyavékony beszélő szolgákat éppúgy létre tudnak hozni az akaratuknak engedelmeskedő őselemből, mint pusztító áradatot, vagy a testre simuló, lágy vízbilincset. Hogy a városon belül mégis idegenkedve tekintenek rájuk, az annak is köszönhető, hogy külországiak is akadnak köztük. Kevesen vannak, s noha névleg a maguk urai, Gianag hercegének mindenben engedelmeskednek.

A festői hercegség jókora területét borítják hegyi erdőségek. A helyi lakosok lenyűgözően egyszerű és praktikus tárgyak garmadáját képesek előállítani fából, a fogpiszkálótól kezdve a legnépszerűbb istenek, Arel, Kyel és Dreina égbenyúló fatemplomaiig, melyeket egyetlen vasszög beillesztése nélkül készítenek el. A legügyesebb fafaragók Gianag-szerte híresek, munkáikat az ország minden részében megbecsülés övezi.

Korántsem ilyen ismertek, de legalább ilyen hasznos munkát végeznek azok a hegyi pásztorok, akik a marhákat terelik a magasan fekvő legelőkről a távoli vidékek piacaira. Fokosaik elől még a legbátrabbaknak is tanácsos kitérniük, roppant szarvakból készült kürtjeikkel akárha beszélnének, mérföldnyi távolságból képesek üzenni egymásnak.

A hegyekben járva számos bányásztelepülésre lelhet az utazó. Legtöbbjükben - azokat kivéve, ahol mithrillt és más ritka fémeket bányásznak - kedélyesen fogadják a betérőket. Akármilyen mogorva és nyers az átlagos gianagi, nincs botfüle, és táncban is felveszi a versenyt más vidékek szülötteivel. A gianagi bárdok Szövetség-szerte híresek: igazi virtuózai hathúros lantjuknak és a sinogi ikerfurulyának. Komolyságuk megtévesztő, gyakorta vádolják őket sótlansággal - az igazi gianagi tréfák megértéséhez közelebbről kell ismerni ezeket az embereket.

A gianagiak fegyverei között is fellelhetjük a törpenéppel való együttélés nyomait. Igaz ugyan, hogy az ország hírnevét a hadászat terén leginkább az alabárdosok öregbítik, de kedvelt fegyverek az egy- és kétkezes csatabárdok és csákányok s némely nemesi seregekben a törpe eljárással készült pajzsok is felbukkannak.

Nem csak a jól képzett fegyveresek, városi őrök és az utakra felvigyázó hercegi katonák az okai, hogy Gianagon belül az utazó bárhol nyugodtan hajthatja álomra a fejét, vagy hogy az ékszerüzletek ajtaját sem zárják be éjszakára a városokban, hanem a hercegség példátlanul szigorú törvényei is, melyek egyaránt vonatkoznak nemesekre és közrendűekre, átutazókra és követekre. A magántulajdon és az egyéni szabadság védelmére készült törvények kegyetlen szigorral sújtanak le a rendbontókra. Különösen érzékenyek a törvények az emberi szabadságra. Az a rabszolga, aki valamilyen módon eljut Gianag határáig - mely óriás sziklaszobrairól, a honfoglalók félezer éve felállított tízméteres kőalakjairól könnyen felismerhető -, rögtön visszanyeri szabadságát. Kölcsönös az ellenszenv a toroni Láncbarátok és a gianagi vezetésű Ezüst Ököl testvériség, az Északi Hármak hatékony szervezete között, mely elsőrendű feladatának tekinti a toroni rabszolgakereskedők szállítmányainak megkaparintását és az áldozatok felszabadítását, ugyanakkor hírszerzői szerepkörben is segíti a hercegségeket.

Gianag lakói az alacsony kőházakat kedvelik, melyek gyakorta *két-három* földalatti szintet rejtenek. Sokat tanultak a tarini mesterektől, büszkeségük, Sinog Kul tervezését és kivitelezését mégis teljes egészében rájuk bízták. A hagyomány szerint Sinog Kul oszlopai csak az idők végezetén rogyhatnak meg, hisz isteneknek tetsző érzelem - az igaz barátság - támogatja őket.

Gianag felett együttesen gyakorolja a hatalmat a herceg és a nemesi gyűlés. Az ország hivatalos nyelve az erv, de értik és beszélik itt a Közöst, nemkülönben a törpék beriqueli eredetű *hiljét*. A lakosság zöme erv, ám a hegyek közt népes törpe kolóniákra lelhet az utazó.

E vidék lakói puritánságukról közismertek, csak sötét, netán földszín árnyalatú ruhákat viselnek. Öltözetük inkább praktikus, mintsem mutatós, ám tartós és kényelmes - beszélik, az erioni kereskedők többsége gianagi szabókkal dolgoztat. A nemesség és köznép között nehéz öltözködés alapján különbséget tenni, a rangsorra legfeljebb az arany- és ezüst ékszerek, olykor a prémes gallérok, köpenyszegélyek utalnak.

Az árak változatosak; élelmiszerhez és jószághoz az általánosnál magasabb, használati eszközökhöz és nyersanyagokhoz nyomott áron juthat a kalandozó.

HAONWELL

Az **Északi** Hármak legkisebbike, s ugyanaz a harcos erv dinasztia alapította, melyről fentebb már szóltunk. Történelmük tehát közös, de ezen kívül is sok szál fűzi össze a szövetségben álló hercegségeket. Bár az uralkodócsaládok és számos más família között rokoni kapcsolat áll fenn, bármely állam lakója megsértődne, ha egy kalap alá próbálnák venni a másik két hercegségben élőkkel. Nem mintha megvetéssel vagy lenézéssel kezelnék a szomszédokat, de igen önérzetes a kis birodalmak minden lakosa, és igen erős hazafias érzelmek fűtik őket. Jó ideje már, hogy különváltak, s a közös politika mellett mindőjük a saját útját járja.

Az önálló lépések megtételében mindőjüket erősen behatárolta az a tény, hogy a történelem folyamán mely területek felett szereztek ellenőrzést. Haonwellt a messziről jövők csak egyetlen, ám jókora városként képzelik, s nem is tudják milyen messze járnak az igazságtól. Mert igaz ugyan, hogy Erigow után a Szövetség egyik legnagyobb városa, de távolról sem fedi a valóságot, hogy csupán ennyiből állna. Széles mezők és legelők, zord erdők veszik körül a várost, s az Északi Hármak közül egyedül ők büszkélkedhetnek afféle gyarmattal, egy a Mer'Daray partján épült várossal, Ziaddal, melynek területét századokkal ezelőtt vették meg Tarin lakóitól.

Maga Haonwell Erigowhoz hasonlóan egy kyr város helyén épült. Noha soha nem büszkélkedhetett Enrawellhez hasonló híres épületekkel, számos gyönyörű építmény maradt fenn, élte túl a történelem viharait vagy építették újjá. Talán éppen ez tette, hogy lakói igen magasan hordják az orrukat, ha városuk szépségéről esik szó, s gyakorta hangoztatják, ha valaki kyr épületekre kíváncsi, inkább az ő városukat bámulja meg, mint az erigowiak pökhendi Belsővárosát. Nem valószínű, hogy megnyugtatná őket, ha tudnák, hogy maga Toron is hasonlóan gondolkodik, s az új Kyria feltámasztásán szorgoskodó sötét hatalom hadműveleti terveiben mindig elsőrendű célként szerepelt a város épületeinek kímélése.

Erigow esetében mindez csupán másodlagos szempont.

A mai városkép kialakításához nagymértékben hozzájárult, hogy a Hármak két másik tagjával ellentétben Haomwellben nemhogy nem gyűlölik, hanem éppenséggel nagy becsben tartják az elfeket. Külön negyedeik vannak - a kalandozók városán kívül nincs is talán olyan hely Yneven, ahol ilyen sokan urbánus életet élnének, ámbátor a sötét Kránban élő elfajzott egyedekről nincsenek pontos adataink.

A völgyben épült város ma már mindkét oldalon felhúzódott az emelkedőkre is, egyik oldalon az úgynevezett Kyr Palotáig, a másikon a hercegi várig. Három fal veszi körül a folyton terjeszkedő várost. Legutóbbi átépítését kétszáz esztendeje fejezték be, de mára a külső negyedek ismét túlterjedtek a védműveken, s a kereskedők, kézművesek és naplopók szószlói a városi tanácsban egyre újabbak felhúzását sürgetik. A belső falak most már nem annyira a védelemre szolgálnak, mint inkább a különböző negyedek határaiként, de a kapukat éjszakára itt is rendre bezárják, s a kapuőrök szép pénzt keresnek az éji órákon városrészről városrészre járó úrfiakon, vigadozókon. A legkülső fal hatalmas kapui ez alól kivételt jelentenek. Amíg nincs nap az égen, senki nem hagyhatja el a várost, s nem is nyerhet oda bebocsátást.

A várost a hivatalos nyilvántartás számos kerületre osztja, de a kívülállók számára könnyebb, ha csak három részt különböztetnek meg: a Garaist, a nemesek negyedeit, Synn Eriant, az elf negyedeket és Hanót, a polgárok lakhelyét.

E kis birodalmon Haonwell hercegi párja uralkodik. A család története nem mentes az intrikáktól, hisz a hatalom igézete még a legtisztább lelket is képes megbolondítani, ám a koronás fők sosem igyekeztek a hercegség sorsát saját érdekeiknek alárendelni. A nemesség Haonwell legendás méneseinek köszönheti vagyonát. Maguk a családok büszke vérvonalú erv nemesek, csatában bátor, híresen jó kardforgatók - nem volt még olyan Zászlóháború, melyből ne vették volna ki a részüket. A hősi tetteikről szóló dalok kedveltek mind a nemesi, mind a polgári körökben.

A hatalmas város nem lehet meg ügyes kereskedők és mesteremberek nélkül. Belőlük kerül ki a városi tanács döntő hányada is, jóllehet akaratukat csak akkor tudják érvényesíteni, ha az egybevág a nemesség és a herceg érdekeivel. Ezen sokan úgy segítenek, hogy befolyásos pártfogókat keresnek a Garais lakói között. A bankházak és ékszerészcéhek vezetőinek sok ilyen lehetőségük akad, de ügyes politikával a nagyobb céhek mesterei is megtalálják a számításukat.

Haonwell mezőgazdasági termékekből önellátó ugyan, de a távoli vidékek árui mindig megtalálják a maguk vevőit az ősi falak között, hála az ügyes kereskedőknek, akik külhonból jobbára kelméket, selymet, illatszereket, bőrt, csontot, érceket, vágómarhát, ereni búzát, bort, festőanyagokat hoznak, s üveggel, ötvösmunkával, borostyánnal, fegyverekkel és jószággal fizetnek értük.

Egy város, ahol hatalmas összegek cserélnek gazdát, nem lehet mentes a tolvajoktól - nincs ez máshogy Haonwell esetében sem. Számos kétes hírű szervezet vert tanyát a falak között, s nem csak a Hanóba fészkelték be magukat: megtalálhatók - persze jóval csekélyebb számban - Synn Erian utcáin is. Aki idemerészkedik, jól teszi, ha szemmel tartja értékeit, esetleg testőröket fogad.

Az elfek fontos szerepet töltenek be Haonwell kulturális életében. Számos színházuk működik a Synn Erian területén, s az is előfordul, hogy műértőknek bepillantást engednek énektudásukba. Gyakoriak a ligeteikben bemutatott táncjátékok, és a leghíresebb dalnokok vagy maguk is az ősi nép fiai, vagy a mesterük tartozott közéjük. A város más területein is szívesen látott vendégek, gyakran tűnnek fel nemesi házakban, de senki nem fordul utánnuk, ha éppen Hano kerületeiben intézik ügyeiket. Jogállásuk sajátos: kerületeiken kívül a város törvényei érvényesek rájuk, de minden Synn Erianban elkövetett vétkükért elf bíráik előtt felelnek, s ugyancsak ezek előtt a bíróságok előtt adnak számot tetteikről azok, akik a hercegség területén bárhol az elfek ellenére tettek.

Noha a városon belül is számosan laknak, igazi városiaknak csak a félelfek számítanak: a nagyobb elf települések a végtelen erdőségekben rejtőznek. Aki igazi élőhelyükön akarja felkeresni őket, ide igyekszik, bár igazán szerencsésnek kell lennie, ha megadatik neki a találkozás: a hosszúéletűek nem kedvelik az idegeneket, azokat a fajtársaikat pedig, akik a kődzsungelt választották, eltévelyedettnek, züllöttnek tartják.

Mindazonáltal nem hálátlanok: cserébe a nyugalomért, amit Haonwell biztosít nekik, hozzájárulnak a hercegség határainak védelméhez. Bár fegyveres harcba csak kivételes alkalmakkor keverednek, nyomolvasóik, futáraik tudnak mindenről, ami a környéken történik, s a hercegi tanácsot minden esetben friss hírekkel látják el. Fontos feladat hárul rájuk a pegazus- és unikornis-ménesek mellett: a három fajt állítólag egészen ősi szálak fűzik össze, amit bárki azonnal elhisz, aki látott már pegazusokkal vagy unikornisokkal játszó elfet. Ménesek majdnem minden nemesi család birtokában vannak, ám a hercegi família e tevékenységben is az élen jár.

Haonwell lakói az ereni divatot követik, de a zöld különböző árnyalatai is kedveltek körükben. A nők gyakorta hordanak nadrágot, s számosan mímelik közülük az elfek látványos hajfonatait.

A hercegség lakói, noha majd' mindenből behozatalra szorulnak, semmiben nem szenvednek hiányt. Az árak az ereniekhez igazodnak, vagyis magasabbak az Yneven általánosnál - ám ez csak azon haonwelliek számára nyilvánvaló, akiket kalandvágy, netán felsőbb parancs szólít a nagyvilágba.

Haonwellben harcosnak, gladiátornak és bárdnak tanulhat a jóravaló ember, ám köztudott, hogy a tolvajklánok is szorgosan folytatják az utánpótlás nevelését. A közbiztonság ennek megfelelően sok kívánnivalót hagy maga után: vagyontárgyaira minden idelátogatónak ügyelnie kell, fegyveres rablásra, gyilkosságra azonban felettébb ritkán kerül sor.

A haonwelliek pyarroni hitet vallanak: Arel, Alborne és Kyel kultusza a legelterjedtebb, ám - különösen az elfek és keververűek lakta negyedekben - gyakoriak a kalahorák emlékhelyei is.

ILANOR

A Peratlon-félszigetre a Pyarron szerinti VI. században benyomult lovasnép a maga nyelvén Ilanornak, azaz Szépmezőnek nevezte új hazáját. Mondják, más kontinensről érkeztek, s talán nem is hajóval, hanem a Hatodkor alkonyán Ynevre nyílt Kapukon át. Hogy valaha mégis hajósnép voltak, arról ácsaik ösztönös tehetsége árulkodik;

a bölcsek szerint az idők kezdetén a napnyugati szigetvilágot lakhatták, ahonnét isteneik, netán a végzet akaratából kellett távozniuk.

Ynevre érkezve sokáig nem települtek le, csupán lótenyésztéssel foglalkoztak, törzsi szálláshelyüket változtatva legelőről legelőre vándoroltak. Barátaikat, ellenségeiket egyaránt érdemük szerint választották, ezért fordultak szembe Toronnal, és ezért váltak végül az Északi Szövetség tagjaivá. Földben, fában, szélben lakozó isteneik helyébe fokozatosan a pyarroni panteon felsőbb lényei kerültek, kultúrájuk azonban nem sorvadt el, csupán új elemekkel bővült. Ilanor fővárosában, Dorianban máig számos hatalmas kertet, fából összerótt palotát találni - építőmestereik a követ nem szívesen használják, irtóznak még az érintésétől is.

Ilanor a lónevelők és lovasok, íjászok és bárdok hazája. Hozzájuk fogható céllövő csak az elfek közt akad: léptük könnyű, szemük éles, kezük biztos. Természet adta tehetségük van a zenéhez; legendáik sokszínűsége elismerést, megbecsülést hoz dalnokaik számára szerte a világban. Noha a bárdok többnyire magányos figurák, Ilanorban klánba tömörültek, melynek tagjai minden körülmények közt összetartanak.

Szépmező kereskedelmi kapcsolatai - főként a pompás hátasok révén - kiterjed Észak majd' minden államára. A rabszolgaságnak csak egy sajátos formáját, a hadi rabszolgaságot ismerik el: foglyaikat a nemesi hadigazdaságokban dolgoztatják, ám bizonyos idő - három-hat év - elteltével szélnek eresztik.

Itt született a legendás Mogorva Chei, aki a Pyarron szerinti harmadik évezred derekán társaival saját államot alapított messzi délen, a ma Yllinornak nevezett területen.

Ilanor felett öt nemzetség törzsfői uralkodnak, öt thán és a mellettük szerveződött tanács dönt a fontos kérdésekben. A hivatalos nyelv az ervtől idegen ilanori, melyet Északföldén *rejtnyelv*ként is emlegetnek. Szépmező lakói - hisz a szükség erre szorítja őket - értik és beszélik a Közöst, de hazai földön gesztusnak számít részükről, ha használják is.

Az ilanori magas, karcsú embernép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször sötét árnyalatú. Büszke, minden körülmények közt egyenes emberek: barátnak kívánni sem lehet jobbat náluk, ellenségeikkel azonban már-már a kegyetlenségig kérlelhetetlenek.

Többnyire könnyű vászonruházatot viselnek, kedvelt színeik a fekete, a fehér, a szürke és a kék. Gyakran hordanak finomra cserzett bőrmellényt és bőrnadrágot; fém (akár nemesfém) díszeket láncon sosem hordanak. A felleghajtó, a csuklyás köpeny mindennapi viseletük, lábbelijük - ahogyan egy lovasnéphez illik - térdig érő csizma. A fegyverek közül a könnyű, olykor enyhén ívelt pengéjű szablyát, az egykezes kardot, az íjat és a nyílpuskát részesítik előnyben, de szívesen használják a tőrt, a kopját és csatacsákányt is.

Ilanor a szabadok hazája, árai ehhez mértek: a megélhetés bárki számára megfizethető, a luxuscikkeket azonban igen drágán mérik. Alkudni nem szokásuk, ezt méltóságukon alulinak tartják. Tárgyaikat ízléssel díszítik - ha tehetik, ezüstöt és zafírt alkalmaznak e célra.

Harcos- és bárd-iskoláik a legismertebbek, elvétve találni köztük embervadász mestereket. Olykor boszorkányok és boszorkánymesterek is kikerülnek Ilanorból - ők a lassanként háttérbe szoruló ősi kultuszok hívei, akik ilyen módon nyilvánítják ki különállásukat.

A közbiztonság jónak mondható; mivel mindenki fegyvert hord, és konyít is a használatához, külhoni martalócoknak eleve semmi esélyük a sikeres működésre. Az átlagos ilanori született gazda vagy harcos, s mint ilyen, törvénytisztelő. A kivételek ritkák - a javak elbitorlását, a lovak elpusztítását és a gyújtogatást kiemelkedő szigorral büntetik elöljáróik.

Szépmezőn többségben vannak a pyarroni hit hívei. Elsősorban Arelt, Ellanát és Kyelt imádják, de nyílt titoknak számít, hogy sokan az ősi kultusz isteneit - Kai-Syahot, a Szűz Vadászt, Dal Lartit, Mindenek Anyját és Kruh-Berant, az Ősz Üstökűt - látják bennük.

TARIN

A **Pyarron** szerinti 1200-as évek elején hasas, vihartépte hajók érkeztek Beriquelről, és a Traidlan-hegység árnyékában, Ynev legészakibb partján vetettek horgonyt. Négy törpe nemzetség tagjait hozták, akik - saját bevallásuk szerint - isteneik sugallatára vállalkoztak az útra. A hegységen átkelve virágzó emberi civilizációra, az Északi Hármak hercegségeire bukkantak. Főnökeik békét kötöttek az akkori uralkodóhercegekkel, s építkezésbe fogtak a hegyek mélyén. A hercegségek szerszámmal, nyersanyaggal és élelemmel látták el őket, s örök birtokul nekik adományozták az egész Traidlan-hegységet, annak kincseivel egyetemben. A törpék hálája nem maradt el: viszonzásul hűséget fogadtak a vidéken élő embernépeknek, és megbonthatatlan szövetségre léptek velük.

Új otthonukban először a természetes barlangrendszereket építették ki, majd egyre lejjebb fúrtak, s alig ezer esztendő alatt óriási, emberi mértékkel szinte felfoghatatlan tárnarendszert, földalatti birodalmat hoztak létre. Fővárosuk, Grom-Dhukarr, negyven szintnyi csarnokrendszer, de a beszámolók több ehhez fogható óriási városról beszélnek. Alig néhány olyan utazó akad, aki látta őket; nem mintha a törpék társaságkerülők vagy mogorvák lennének, a felszíni viszonyokhoz szokott emberi elme azonban képtelen megbirkózni a föld alatti világ sötétjének iszonyatával, a visszhangos mélységek rettenetével - vagyis mindazzal, amit egy ilyen látogatás jelent.

A törpék kereskedelme igen kiterjedt Észak egyéb államaival: csodálatosan megmunkált fémtárgyakat - elsősorban fegyvereket és vérteket -, nemesfémeket (adamantitot, lunirt, aranyat, ezüstöt és rezet), valamint drágaköveket szállítanak, cserébe élelmet, kelméket és illatszereket kapnak. A törpék kitűnő kovácsok, építészek, mérnökök, és nem utolsósorban rettenthetetlen harcosok: az Északi Szövetség gyalogos légióinak derékhadát alkotják. Lovasságuk különös, hüllőforma lényeket, denevérkutyákat - hil nyelven rackla - használ hátas gyanánt.

Tarin királyság, uralkodója a majd kilencszáz esztendős Torrof Oggi, a Vándorút utolsó esztendejében elhunyt Torrof Migan egyenesági leszármazottja.

A hivatalos nyelv a hil, melynek ősibb változatát, a bukh'obort csak a papok és varázstudók beszélik. A törpék

túlnyomó többsége érti és beszéli a Közöst, az intelligensebbje az ervet is.

Tarin törpéi a könnyen elkészíthető, strapabíró, erőkifejtést igénylő mozgásokat nem korlátozó ruhadarabokat részesítik előnyben, háborúban és békében egyaránt. Ingük vékonyabb, nadrágjuk anyaga háromrét hajtott vászon, csizmájuk, bakancsuk szívós medvebőr - az elejtett nagyvadak bundáját asszonyaik előszeretettel viselik, a férfiak inkább köpenyt, zekét hordanak. Ha kemény munkát végeznek, csak nadrágot öltenek, széles, bőr derékövüket egészen szorosra húzák. A repkedő kőszilánkoktól racklacsont ellenzővel óvják szemüket.

A királyság árai nem mérhetőek az emberi birodalmakéhoz, annyira más az értékrendje. A fém fizetőeszközöknek sokkal kisebb értéket tulajdonítanak, mint mondjuk a fának, netán a felszínről való élelemnek, árpasörnek.

Tarinban főként harcosokat, gladiátorokat és papokat képeznek; azon törpéknek, akik kétesebb mesterségek űzésére szánták el magukat, a külvilágban kell próbálkozniuk.

A közbiztonság jónak mondható, ámbátor ezt sem könnyű emberi mértékkel mérni, hisz a föld mélyén ezer veszély leselkedik az óvatlan külhonira.

Tarinban az északi törpe panteon isteneinek kultusza dívik: a köznép Bul Ruurig vagy Kadal, a harcos kaszt Tooma oltalmába ajánlja családját és javait.

TIADLAN

A **Kyria** bukását követő évezred roppant népvándorlásokat hozott, a legkülönösebb népcsoportok mégsem lóháton vagy szekéren érkeztek új hazájukba. A mágikus háborúk s a Káoszkor őrült varázslói által felelőtlenül nyitott térkapuk megbontották az anyagi világ egyensúlyát. A Sinemos-tenger északi partvidékén, Grim-Tuil lapályán egyetlen hatalmas Kapu nyílt. A hagyományok úgy tartják, közel másfél évszázadon keresztül kötötte össze Ynevet a keleti szigetvilággal. A Pyarron előtti harmadik században érkezett a tér e furcsa hasítékán át egy nép, mely különös szokásokat, és még különösebb kultúrát hozott. Kevesen voltak, de erősek és jól szervezettek, így nem okozott nekik különösebb gondot az ott élő - barbárságba süllyedt - nemzetségek kiszorítása. A jövevények lassanként elkeveredtek az őslakókkal, s hétszáz esztendővel érkezésük után létrehozták a maguk királyságát, melyet Tiadlannak neveztek el.

A szigetvilágból származó hármas hatalmi rendszer máig fennmaradt, akárcsak az érkezők különös tudománya, a drágakőmágia. A tiadlani kultúra sok külső elemet ötvöz, egyes vonásaiban dekadens, a Toronnal és Gro-Ugonnal vívott folytonos háborúk azonban megőrizték e nép harciasságát.

Tiadlan lakói minden más népnél jobban kedvelik a városokat és a kényelmet - az Északi Szövetség nagy kereskedőházai majd' mind tiadlani érdekeltségűek. E kereskedőházak nevéhez fűződik a postakocsiszolgálat bevezetése, akárcsak a könyvnyomtatás elterjesztése.

A Niare létrejötte és elzárkozása közt eltelt időszakban igen szoros kapcsolat alakult ki a két állam között. Niaréből harcos-papok és szerzetesek jöttek, akik a selyem titkán kívül a harcművészet tudományát is magukkal hozták. Kaoraku birodalmával azonban néhány évtized múltán megszűnt a kapcsolat, az onnan érkezett tudás ellenőrzése pedig kikerült az erre hivatottak kezéből.

Harc- és kardművész iskolák születtek szerte Tiadlanban, melyek utóbb a Dorchának fogadtak engedelmességet. Niaréban, ahol nők nem tanulhatták a harc művészetét, egykor hatalmas felháborodást váltott volna ki a hír, hogy tudásuk a gyengébb nem kezébe került - ám a gyengébb nem nagyon is erősnek bizonyult; a harc- és kardművész mestereknek, akik gyakran maguk is nők, napjainkban legalább annyi leánynövendéke akad Tiadlan földjén, ahány férfi.

Megmaradt titkos tudásnak a drágakőmágia. E praktika gyakorlói - a Duin alattvalói - féltékenyen őrzik hagyományaikat, nyílt iskoláik, könyvekbe jegyzett módszerik sosem voltak. Tiadlanban négy társadalmi kasztot ismernek. A Fegyverforgatók kasztjába tartoznak a Dorcha alattvalói - mindazok akik harc- vagy kardművészettel foglalkoznak -, valamint a harcosok és lovagok, a király hűbéresei. A Tudók kasztját a Duin uralta mágusok, papok és paplovagok alkotják. A Kereskedők kasztját az öt legnagyobb kereskedőház felügyeli, míg a negyedik, s talán legnagyobb kasztnak - a Kéz- és Földművesek kasztjának - ugyancsak egyedül a király parancsol.

Tiadlanban a világi hatalmat a király, a katonai hatalmat a Dorcha, az egyházit a Duin gyakorolja. Hivatalos nyelv az erv, de mindenki beszéli a Közöst, a kolostorokban pedig egyes niarei nyelvjárások is elsajátíthatók.

Az ország lakói szigetvilági és niarei vérrel kevert vérű ervek, akiket - szempontjukból - épp e sajátságuk emel Észak más államainak lakói fölé.

Tiadlanban az erigowi divatot követik, de gyakorta találni - elsősorban a nemesség tagjai közt - puritán, kizárólag fekete kelméből készült öltözeteket is. Kivételt csupán a Dorcha alatvalói képeznek, akik a Niaréből származó, bő, a mozgást legkevésbé sem akadályozó vászonruhákat, olykor szoknyaszerű, *takan*nak nevezett nadrágot hordanak.

Az árszínvonal az északi átlagnak megfelelő; az ország, önállátó lévén, nem függvénye egyetlen kereskedelmi partnerének sem. Minden elképzelhető mesterség iskolája megtalálható itt, a közbiztonság azonban csak átlagos: túl sok ember áhítozik ezen a tájon a csak kevesek számára megfizethető földi javakra.

A tiadlaniak körében mindössze három pyarroni isten kultusza dívik - igaz, ezeket más néven is tisztelik. Arelt mint Villét, az Úrnőt; Kyelt mint Velart az Urat; Kradot mint Nastart, a Tanítót.

TORON ÉS CSATLÓSAI

A **fentiekből** kiviláglott, miként alakult a Dawa birodalmat alkotó, s később területére költözött népek sorsa. Most lássuk, milyen fordulatot vett a Hatodkorban Észak többi népének történelme!

A Káosz évezredei alatt - ámbár az északi népek többsége megtagadta kyr múltját - egyes népcsoportok makacsul ra-

gaszkodtak a birodalom hagyományaihoz, és az aranykor jólétére emlékezvén annak feltámasztására törekedtek. A Rieki démoncsászárság a maga sajátos eszközeivel e célt, Kyria újbóli összekovácsolását szolgálta. Vezetői - a hajdanvolt birodalom áruló Hatalmasainak leszármazottai - levonták a következtetést: istenekkel nem szabad lepaktálni, hisz az ember segítségükért cserébe semmit nem nyújthat - e tételüket fényesen bizonyította Orwellával kötött mihaszna szövetségük. Más eszközökhöz folyamodtak hát. Démonokat idéztek meg, majd e Külső Síkokról származó lényeket szolgálatokra kényszerítették. Két évszázad kellett csupán, hogy császárságuk hatalma delelőjére érjen, és felkészüljön rá, hogy pálcája alatt egyesítse Észak-Ynev barbárságba süllyedt népeit. Uralma alá tartozott a Quiron-tenger északi partsávja (a mai Toron), és a tengertől délre eső területek zöme is. Úgy tűnt, egyre gyorsuló ütemű terjeszkedésének - melynek nyomán Kyria vérrel és fekete mágiával összetartott torzója jött létre - semmi sem állhat az útjába. A császárság urai álmukban sem gondolták, hogy a Dawa birodalom feltartóztathatja őket; nem számoltak az északi népekben feltámadó (papok és varázslók által szított) érzelmekkel, mely egy régebbi múltat kívánt vissza: a Kyriát megelőző időkét. Nem számoltak Godora helytartóinak egyenességével sem. A démoncsászárok számtalanszor próbáltak szövetségre lépni, netán egyesülni a még virágzó Godorával, mely akkoriban egyedül ápolta Kyria valódi eszméit és kultúrális örökségét. Godora urai viszolyogva fordultak el Riektől, nagyjait megvetették és gyűlölték a birodalom bukásában játszott szerepük miatt. Dawát sem kedvelték a kyr múlt megtagadása miatt, de mert mindkét állam jókora távolságra terült el tőlük, reménykedhettek, hogy az idő nélkülük dönti el a kényes kérdéseket. Távol tartották magukat a két ország háborúitól, vártak és figyeltek, olykor-olykor megfutamítva a határaikra merészkedő idegen seregeket.

Háború háborút követett, mígnem - a Pyarron előtti hetedik századra - a két hatalom felmorzsolta egymás erőit, és részekre szakadt.

A démoncsászárság gerince megroppant. Területének egy kisebb darabját csak nyolcszáz esztendő múltán sikerült újra egyesítenie: Toron a Pyarron szerinti 170-től számítja hatalmát. A démonidéző császárok eltűnésével a Quiron-tenger déli partján fellángoltak a nézetkülönbségek - a legtöbbet, szokásaikhoz híven, tűzzel-vassal remélték megoldani. A délkeleti tartományok városállamokra hullottak szét, s hogy nem sikerült egymást teljes mértékben elpusztítaniuk, csupán annak köszönhető, hogy időről-időre kénytelenek voltak összefogni a J'Hapinla-hegység és K'Harkad ikerhegyei közt megerősödött barbár népség ellen. A Sinemos-tenger torkolatában fekvő szigetek népe az egyszerűbb megoldás mellett döntött: miután kiviláglott, hogy nincs egységes hatalom, mely kordában tarthatná őket, az elszórt városok névleges szövetséget kötöttek egymással. Vezérelvük alapján - jut is, marad is - a tengeri rablók egyszerű, nem minden veszélytől mentes, ám jólétet garantáló életét választották.

A Pyarron szerinti XVIII. század közepén hadsereg érkezett az Onpor-medence központjába, a már akkor is virágzó Ifinbe. Zsoldosoknak mondták magukat, vezetőjük - egy száműzött herceg - segítséget és hatalmat ígért a város urainak. És valóban: nem telt bele húsz év, a környező települések behódoltak neki, s az új birodalom - mint Abaszisz királyság - elfoglalhatta helyét a történelemformáló államok közt. Igaz, a város hajdani urai ebből vajmi keveset élvezhettek: a herceg, Hiere Otlokir, aki Abaszisz első nagykirályává koronáztatta magát, a hódító hadjárat ötödik évében kivégeztette őket.

Toronnak közel három évszázadra volt szüksége ahhoz, hogy intrikákkal és nyers erővel békét teremtsen a tenger déli partján. Kénytelen volt megtenni, hisz terveit nem adta fel: urai még mindig Kyria feléllesztéséről álmodoztak. Szövetségeseket és zsoldosokat akartak, hogy folytathassák küzdelmüket "nemes céljuk" érdekében a Dawa birodalom utódállamaival, melyek Pyarron szerinti 1249-től Északi Szövetségként szerepelnek a krónikák lapjain.

ABASZISZ

A Quiron-tenger déli partjának nagyhatalma, a Pyarron szerinti 1742-ben hozta létre az obaszok törzséből való zsoldosvezér, Hiere Otlokir. Utódainak székhelye a félmilliós kikötőváros, Ifin. Abaszisz manapság hat tartományból áll, ötnek külön hercegkapitánya - teljhatalmú parancsolója - van, a hatodik ura maga a nagykirály.

A koronás fő, aki hagyományosan az Otlokir nevet viseli, nem áll vérségi kapcsolatban az államalapítóval, és nem ül biztosan trónján. Abaszisznak nincsenek olyan messzire nyúló hagyományai az elvetemült istenek tiszteletében, mint Toronnak, épp ezért igazi értelemben vett államvallása sincs. A hercegkapitányok mindegyike más-más felsőbb lényt tisztel, s csak a mindenkori nagykirállyal kapcsolatban vallja ugyanazt: a fajankónak távoznia kell. Abaszisz politikáját hintapolitikaként jellemezhetnénk, hisz a kor fegyveres konfliktusaiban, a határvitákban, a Zászlóháborúkban hol erre, hol amarra húz - mielőtt azonban túlságosan kemény ítéletet mondanánk felette, vegyük tekintetbe kényes helyzetét! Toron, mely a Quiron-tenger hajózó útvonalainak többségét ellenőrzi, engedetlenség esetén megbéníthatja egész észak felé irányuló kereskedelmét, pedig épp ezek az üzletek hozzák a legtöbb hasznot az uradalmaknak és városoknak. A nagykirály hagyományosan - és szükségképpen - Toron-párti, eleve meghatározva ezzel a hercegkapitányok hozzáállását, akik azonban, realisták lévén, sosem merészkednek odáig, hogy nyíltan a Szövetség oldalára álljanak, vagy hogy únt és utált uruk nyakát szegjék.

Abaszisz fővárosában, Ifinben székel Észak-Ynev leghírhedtebb méregkeverő szektája, közismertek boszorkánymesterei és fegyverkovácsai is. A kontinensen csak itt, az Onporhegységben bányásznak abbitot - e monopólium teszi Abasziszt a Quiron-tenger mellékének hatalmi tényezőjévé.

Abaszisz államformáját királyságnak mondják, ám valójában a főnemesi anarchia egy különlegesen kifinomult formáját értik alatta: a hercegkapitányok által létrehozott Függetlenek Ligája rendszerint nagyobb befolyással bír területén, mint az udvar maga. A hivatalos nyelve az aszisz, de lakói általánosan beszélik a pyarroni eredetű Közöst is.

Népességét zömmel asziszok alkotják, a tengermelléki városokban azonban toroniak, ervek, sőt gorvikiak is élnek. A

közrendűek vásznat, a tehetősebbek selymet, brokátot hordanak. A testhez tapadó nadrág délvidéki bolondériája idefent nem terjedt el, és alapvetően idegenek Abaszisz népétől a kyr stílusjegyek. Ha hadba vonulnak, rendszerint vaskos bőrruhát öltenek, mert sem a védtelenséget, sem a nehéz páncélzatot nem szenvedhetik.

Az árak átlagosak, az északon elfogadott normáknak megfelelők.

Abasziszban harcos-, gladiátor-, pap-, paplovag-, tolvaj-, boszorkány- és boszorkánymester-képzés egyaránt folyik; mondják, az utóbbi három mesterség itt végzett képviselői kontinens-szerte párjukat ritkítják. Az ország közbiztonsága változó, a nagyvárosokban pocsék, a tengermelléken elfogadható, egyes belső területeken - a többé-kevésbé nyíltan tevékenykedő romlásszekták miatt - csapnivaló.

A tenger mellékén Antoh, a síkvidéken és a hegyek lábánál Darton, Uwel és Dreina kultusza dívik, a gorviki diaszpóra itt letelepült képviselői Ranagolt imádják. A Pyarron szerinti második évezred eleje óta Tharr papjai is jelen vannak, és - főként a nagykirály birtokain - mind több szentélyben hirdetik a Háromfejű dicsőségét.

GRO-UGON

A terület szinte teljes népességét a Gro-hegység goblinjai, illetve az Ugon-hegység orkajai teszik ki. Számbeli fölényük folytán az utóbbiak gyakorolják a tényleges hatalmat. Törzseik zömmel az ugoni bányarendszerben élnek. Ezekről a labirintusszerű tárnákról az a hír járja, hogy rabszolga élve még nem jutott ki a mélyükből.

A nagyvilágban ismert hat ork törzs a Vérivók, az Irtóztatók, a Látók, az Irgalmatlanok, a Holdimádók, illetve a Kacagók nevet viseli. A birodalom királya mindig a hat törzs főnökei közül kerül ki, mindennapos hát a viszály. A Kard Testvériségének higgadtsága és vasfegyelme nélkül valószínűleg állandó háborúk dúlnák Gro-Ugon szörnyeteg földjét. A király személye gyakorta változik - az kerül trónra, aki megszerzi a Testvériség feltétlen támogatását.

A goblinok a Gro-hegység járatokkal, vájatokkal, kazamatákkal teli mélyét lakják. Három törzsük: az Ordítók, az Acélszarvúak, és a Feketék.

Mindkét hegység gyomrában rabszolgák százezrei dolgoznak, bővítik a bányákat, föld alatti városokat emelnek, s persze pusztulnak. Utánpótlásukat Tiadlanból és Enoszukéból szerzik, de szívesen vásárolnak Toron rabszolgakereskedőitől is.

Gro-Ugon fővárosa Reag. Ezen a városon kívül nincs több számottevő felszíni település, hisz odafent torz dombóriások és egyéb elfajzott humanoid szörnyetegek kutatanak préda után. A vad pusztaságban elszórva emelkednek a Kard Testvériségének rabszolgagazdaságokkal övezett erődítményei.

Az ország államszervezete kaotikus; trónján a legerősebb ork nemzetség vagy törzs hangadói töltenek hosszabb-rövidebb időt. A Kard Testvériségének kísérletei egy központosított monarchia létrehozására csúfos kudarccal végződtek - ezt, Káosz teremtette lényekről lévén szó, mindennek mondhatjuk, csak meglepőnek nem.

Hivatalos nyelvnek a különféle ork nyelvjárások számítanak, melyeket viszonylag könnyű elsajátítani: a bonyolultabbja sem számlál többet ötven-nyolcvan szónál. Gro-Ugon lakosságának többsége ork, a goblinok kisebbségben tengődnek; az emberi lények aránya nem haladja meg a két százalékot. Az állandó háborúságok eredményeként a birodalom lélekszáma stagnál - pedig mindkét uralkodó faja meglehetősen szapora.

Gro-Ugon öltözködési szokásairól határozott megállapításokat tenni nehéz, általános érvénnyel csak kivételeket sorolhatunk fel. Orkon, goblinon kalapot teremtésük óta nem láthatott ember, az élénk színű holmiktól, a sima tapintástól pedig annyira idegenkednek, hogy sem a Délen készült selyem férfiingek, sem a portyákon szerzett női ruhák nem maradhatnak épségben karmaik között. Az átlagos ork öltözetének meghatározó darabja a lószőrből, nemezből faszolt ágyékkötő, a bőrből való kacagány, de vannak, akik rongyokkal tekerik körül tagjaikat, vagy mézgával kenik meg testüket, s avarba, hamuba hemperednek. Az így képződött bevonat nem tartós, ám kitűnően álcázhatja viselőjét a természet színei közt, és némiképp a hidegtől is véd. A goblinok, kisebb termetűek és "otthonülők" lévén rendszerint még ennyit sem bajlódnak a divattal - a közelükben élő embereknek pedig nagyon óvatosnak kell lenniük, nehogy megjelenésükkel, öltözékük árnyalataival szélsőséges tettekre ragadtassák őket.

A pénzforgalom csak Reagban jellemző, az ottani árszint - az általános minőséghez igazodva - igen alacsony. Az ork natúrgazdálkodás egyes termékeihez a törzsek és nemzetségek csak cserekereskedelem útján, az emberek fegyverek vagy halálos fenyegetések révén juthatnak.

Gro-Ugonban harcosok, tolvajok, boszorkánymesterek, sámánok és énekmondók képzése folyik.

A közbiztonság, központi hatalom és törvénykezés hiányában, csapnivaló; egységesen csak a Birodalmi Ököljog érvényesül. Az ország lakói - faji hovatartozásuk függvényében - saját törzsi bálványaikat, kisebb számban teremtőjüket, Orwellát tisztelik.

TORON

Noha a mai Toron tartománya volt csupán Kyriának, gazdagsága és szépsége pedig nem vetekedhetett sem Enrawellével, sem a lázadó Rualanéval, hatalma a későbbiekben döntő módon befolyásolta a kontinens északi részének történelmét. Orwella megjelenése és Kyria bukása után - melyet részben épp e föld Hatalmasainak árulása okozott - Toron területén kezdődött meg az az óriási munka, melynek végcéljául a kyr hagyományok és nagyság újjáélesztését tűzték ki a tartomány nagyjai.

Ez a korszak a tudósok számára is zavaros, mivel írásos emlékek igen csekély számban maradtak fenn; jó néhány esemény kapcsán bizonytalan találgatásokba bocsátkozhatunk csupán. Tény azonban, hogy Kyria bukása volt az az esemény, melytől a Hatodkor kezdetét számítjuk, mely zűrzavaros politikai helyzetével, eseményeivel méltán érdemelte ki a Káoszkor elnevezést. Az a kevés tény, amit ezekről az időkről tudunk, nem teszi lehetővé a hű korrajzot, mégis bepillantást enged néhol a politikába, és bizonyos következtetések levonását teszi lehetővé.

Míg az életben maradt anyrok - Kyria főpapjai - a Változások Síkjára menekültek, addig a császárság mágusai, a Hatalmasok vagy őshazájukba, Calowynre tértek vissza, vagy szétszóródtak a káoszba süllyedt kontinensen. Feltehetően több csoportjuk élte túl a pusztulást, de legalább kettő bizonyosan. Vannak ugyan nyomok a mai Abaszisz területén is, amelyek erre utalnak, de a két, bizonyíthatóan északon tevékenykedő csoport Toronban maradt. Nem kizárt, hogy ugyanannak a rendnek két különálló részéről van szó, hiszen nagyjából hasonló módszerekkel láttak munkához, amikorra úgy-ahogy sikerült rendet teremteniük maguk körül. A Démoni Síkról megidézett teremtmények segítségével kezdték újjáépíteni birodalmukat. Az egyik csoport a Shuluri-öböl bejáratánál, Daumyr szigetén építtette fel várkastélyát, melyet ma Boszorkányerőd néven ismernek, a másik egy Ryek nevű, mára elveszett városban kezdte a szárnyát bontogatni. Ebből az időből igen kevés építészeti emlék maradt az utókorra, ezek nagy része is Shulurban, a mai Toron fővárosában található, de a mai napig megtalálhatók nyomaik Észak más tájain.

Nem sokkal Kyria bukása után új, vérrel, mágiával és más Síkok rettentő erőivel összefogott állam terpeszkedett a Quiron-tenger két partján, mely az első időszakokban még békés eszközökkel próbálta meg felvenni a kapcsolatot a kontinens nyugati részén a kyr hagyományok örökösének önhatalmúlag kikiáltott Godorai Birodalommal. A sorozatos követjárások nem hozhatták meg a kívánt eredményt, hisz a két állam gyökeresen más eszközökkel próbálta feléleszteni a régi dicsőséget, s nem szabad figyelmen kívül hagyni azt a tényt sem, hogy a Ryeki Démon-Császárságnak időközben meggyűlt a baja Kyria északi romjain életrekelt szomszédával, a Dawa Birodalom őrült máguskirályaival is.

Több vélemény létezik azzal kapcsolatban, miért pont Ryek lett az új birodalom központja, és miért nem a feltehetően nagyobb hatalmi súllyal rendelkező Shulur. Valamiképpen felborulhattak az erőviszonyok a császárság két sarkköve között. Erigow tudós fői között elterjedt az a vélekedés, miszerint az északi Toroni tartományok rengetegei rejtik azokat a romokat, melyek egykor Ryeket jelenthették, s a környéken lévő néhány elhagyott bánya és fejtés arra utal, hogy valamilyen fontos nyersanyagra bukkanhattak az északi város hatalmasai. Lehetett ez éppen abbit, vagy talán élő fém is, akár valami más - mindenesetre jócskán megnövelte Ryek hatalmát Shulur rovására. Senki nem vette a bátorságot, hogy ezekbe az elfeledett tárnákba alászálljon, és személyesen győződjön meg ezen állítás igazáról, mindenesetre tény, hogy a déli óriásváros egy időre háttérbe szorult.

A folyamatos háborúk - s a két hatalmi csoport közt kirobbant belső ellentétek - felőrölték a Démon-Császárság erejét. Amíg a Godorai Birodalom nyugaton ideig-óráig ellen tudott állni a hanyatlásnak, addig Ryek nem heverte ki bányái kimerülését, és a shuluri mágusok hatalomátvételét. Nagy valószínűséggel ez az összecsapás volt az, amely Ryeket eltűntette a föld színéről, s véget vetett a Démoni Síkkal folytatott praktikáknak is. Délkeleti tartományaikat elvesztették, s ebben közrejátszhatott az Ediomad aquirjaival folytatott háborúskodás is.

A Pyarron előtti VII. század elejére a Dawa Birodalommal egyetemben Ryek is az enyészetté lett, csak tiszta kyr vérvonalára kínosan ügyelő Hatalmasai és Nemes Házai próbálták az elszabaduló káosz közepette megőrizni jócskán meggyengült hatalmukat. Erre az időszakra tehető a mai napig létező kasztrendszer kialakulása, egyes északi és északkeleti népcsoportok bevándorlása, és beolvadása a fejlettebb kultúrájú és társadalmú helyi lakosságba. A legpusztítóbb járványok és tűzvészek időszaka ez, a legsötétebb mindazon korok közül, melyeket Toron valaha megélt.

A szűk területekre visszaszorult shuluri Hatalmasoknak új utak után kellett nézniük. Az istenekkel és a démonokkal lepaktáltak már, és egyik sem vezetett eredményre. Ráébredtek, hogy saját erejükből kell felépíteniük Kyriát, nem bízhatnak senkiben. Nem lehet néhány év alatt megtenni, s talán ezredévekre lesz hozzá szükség, de újra meg kell próbálniuk.

Ha másnak nem is, nekik azért volt rá idejük.

Csak arra kellett ügyelniük, hogy minél tisztább formában maradjon fenn a kyr vér, s hogy a kevert népesség félreálljon az útból.

A kezdeti időszak a Pyarron szerinti 151-ig, tehát majd kilencszáz esztendeig tartott. A Családi Háborúk néven ismert kor volt ez, melynek során a gyenge nemesi családokat kíméletlenül elsöpörték az útból, néhányat pedig hagytak megerősödni. A Tarrhin család feje, a Shulur uraként is ismert Rounn Lyechard volt a kiválasztottjuk. Őt a többi Nemes Ház is elfogadta vezetőül, s a különböző békéltető hadjáratok és hűségeskük után a Pyarron szerinti 170-ben császárrá koronázták. Toron Birodalom császárává. Ma, háromezerötszáz esztendő elteltével is ez a Dinasztia uralkodik, s egy rövid időszakot leszámítva (P. sz. 1022-1045; az úgynevezett Császári Háborúk kora) töretlenül gyakorolja a hatalmat.

Míg nyugaton a Godorai Birodalom haldoklásnak indult, a Hatalmasok árgus szemekkel figyelték minden lépésüket. Nem véletlenül. Nem szövetségre akartak lépni az istenekkel, ezúttal csak felhasználásukra törekedtek. Godora eközben saját eszközeivel küzdött Kyria újraéledéséért: nagyjai tanácsülésre idézték a halhatatlanokat. Kísérletük csúfos kudarccal végyődött - az öt isten véglegesen szakított egymással, s ezzel megpecsételődött Godora sorsa is. A shuluri Hatalmasok ellenben megtalálták azt, akire szükségük volt: Tharrt. Nem mintha diktálhattak volna egy istennek, de új meg új engedményekkel, hívek sokaságával kedvezve neki, folyamatosan növelték hatalmát a másik négy rovására, s mire elérkezett az idő, hogy az erősödő Északi Szövetség ellenében maguk is társakat keressenek, már Tharr uralta Toron templomainak javarészét, s ítéleteivel gyakorta segítette az őt megerősítőket. Az Abaszisz elleni hadjáratokban már ő vezette győzelemre a seregeket, s nem kis része volt benne, hogy Toron rendet tudott tenni a Quiron-tenger déli partvidékén, s a Pzarron szerinti 1897-ben hűségesküt csikart ki az aszisz állam nagykirályától, s jó néhány városállam koronás főjétől.

Noha Toron hatalma nem mérhető a hajdanvolt Kyriáéhoz, elég erős volt hozzá, hogy biztonságos szövetségi rendszert építsen ki, s Észak Fekete Hadurait a saját érdekeinek megfelelően manipulálja. A meg-megújuló Zászlóháborúk során újra és újra ki akarta tolni határait messze északra, egészen Daray Fehér Tengeréig, hogy egykori dicsőségét visz-

szaszerezve ismét Kyria uralkodhasson a kontinens e része felett. Ennek érdekében félelmetes hadsereget, feltétel nélkül engedelmeskedő katonákat, fejvadászokat, papokat és boszorkánymestereket nevelt, nem beszélve a földrész talán leghatékonyabban tevékenykedő kémhálózatának létrehozásáról.

A mai Toron - noha nem határozhatja meg szomszédainak minden cselekedetét - szövetségi rendszerével az egyik legerősebb hatalom a Sheraltól északra, s nincs olyan politikai lépés, melyről vagy ne tudna, vagy ne ő maga állna a háttérben.

Földrajzi adottságai nagyban hozzájárultak, hogy ilyen hatásos politikát folytathasson. A több ezer mérföld hosszú partszakasz, melyet a Quiron-tenger északi részén birtokol, évszázadok óta a leghatékonyabban kereskedő északi néppé tette a toronit. Számos védett öböl, kisebb-nagyobb sziget kínál kitűnő kikötési lehetőséget, s a tengerpart erdei mindig elegendő fával látták el a hajóépítő műhelyeket. Számos folyó könnyíti a szárazföld belsejébe történő szállításokat, amit jól kiépített úthálózat segít. A tengerparti városok jövedelmük zömét a kereskedelmen kívül halászattal szerzik. A toroni halászflották a legjobban felszereltek a Quiron-tenger mellékén.

Toron időjárása változatos: a tél hideg, a nyár meleg; nem ritka, hogy télidőben a folyók vastag jégpáncél alá rejtőznek, s az északi hegyekről alábukó szél fagyot hajtva söpör végig a vidéken egészen a tengerig, ahol a tél szorítása némileg megenyhül.

Noha akadnak elhagyatott és szegény területei is, Toron alapvetően gazdag ország, nagy kiterjedésű erdeiben rengeteg a vad, a szemhatárig nyújtózó földek megteremnek mindent, amire a birodalomnak szüksége lehet, hegyei pedig ellátják annyi érccel, nyersanyaggal, amennyit csak feldolgozni képes.

A Birodalom tizenegy tartományra oszlik. Ezek keletről nyugatra haladva a következők: Shín, Karyn'kharn, Odassyn, Pidera-shín, Dass, Sabbúl, Shulur, Lakhassyn, Terad-halas, Gedaga-yggyr, Rhin.

Toron mai lakosságát jobbára azok a népek alkotják, melyek az évszázadok alatt erre a vidékre vándoroltak, s itt összeolvadtak azzal a kevert kyr vérű népességgel, amely már akkor toroninak nevezte magát. Ugyanakkor az ország megmaradt kyr vezetés alatt; az uralkodó osztály tagjai gondosan ügyelnek arra, hogy ez a vérvonal ne híguljon fel, legalábbis ne kerülhessen a családba senki, aki nem tudja igazolni legalább harminc generációra visszamenően kyr mivoltát. Ez nem jelenti azt, hogy toroniakat ne vennének az ágyukba, de az ily módon születettek semmiféle külön jogot nem élveznek, nem élhetnek együtt a családdal, ám ha szüleiknek kedvesek, megfelelő gondoskodásban részesülnek.

A ma Toronban élő kyrek korántsem azonosak azokkal, akik annak idején a Crantai királyságot megdöntve fokozatosan meghódították a kontinens északi részét. Eddig jobbára csak az északi államok szemszögéből vizsgálták ezeket a változásokat, s ez bizony semmi jót nem feltételez a birodalom urairól. Végtelenül gonosznak, embertelennek, vérszomjasnak és őrültnek tüntetik fel őket - bizonyosak lehetünk benne, hogy bármelyikük vérig sértődne és kardot rántana e vádak hallatán. Régi értékrendjük, erkölcsük s viselkedésmódjuk alaposan eltorzult ugyan, ám ezért inkább kudarcokkal teli történelmük, a rájuk zúduló sorscsapások, semmint ők maguk felelősek. Még mindig rendkívül büszkék, önzők és hiúk, de megvannak bennük azok az erények is, amelyek egykoron birodalomépítőkké emelték őket. A régmúlt dicsőség iránti vágy minden cselekedetüket befolyásolja, elérése minden más megfontolást feledtet velük. Nem emberek, nem is várható hát, hogy az embernépek megértsék logikájukat, melyet kivetítettek, rákényszerítettek, elfogadtattak a velük együtt élőkkel is.

Csak az északi államok lakóinak szemében tűnik velejéig romlottnak ez a társadalom, amiért emberáldozatokat mutat be, a legtökéletesebb orgyilkosokkal és harcosokkal intézi nézeteltéréseit, folyton intrikál, s nem riad vissza a legborzasztóbb eszközöktől sem, ha céljai eléréséről van szó. Toroni szemszögből mindez nem más, mint társadalmuk tisztán tartása az esetleges szennyeződéstől, az igaz gondolkodást elvetők, meg nem értők kipurgálása, mely az új, hasznos élet lehetőségével kecsegtet; a családok becsületének és sérthetetlenségének védelme, a család boldogulásának és magas pozícióba kerülésének záloga. Ezeket az elveket az Északi Szövetség is alkalmazza - igaz, az ő módszereik különbözőek.

A toroni kyr értékrend egészen más dolgokat tart megvetendőnek, mint az ifjabb nemzeteké. Aljasnak és gonosznak ítéli a tisztelet és megbecsülés hiányát - mindez fokozottan igaz, ha a Dinasztiáról van szó -, a család meglopását, elárulását, a hitetlenséget, az engedelmesség megtagadását, az ellenség kiszolgálását, a szökést, a meghátrálást. Az Északi Szövetség társadalmi berendezkedését az erős kéz hiányának tudják be, erkölcseiket szűklátókörűnek, képmutatónak, hitüket sajnálatos tévelygésnek tartják. Elismerik azonban a harcban tanusított bátorságot, a ravaszságot, a mesteri szócsavarást. Megbecsülik az északi irodalom bizonyos alkotásait, ellenfeleik képzőművészetét, építészetét és zenéjét, mert a kyr kultúra sajátos továbbélését látják benne - valljuk meg, nem is oktalanul.

Toron hatalmi rendszere sajátságos. A hűbérúri láncolat élén minden földek birtokosa, a legfőbb hadúr, a császár áll az *egyik* hűbérúri láncolat élén. Létezik ugyanis ezzel párhuzamosan egy másik, melynek csúcsán a Boszorkányerőd urai, a Hatalmasok ülnek. Valójában ők Toron igazi urai, hisz magát a Dinasztiát is ellenőrzésük alatt tartják. Mindenütt akadnak hűbéreseik, s ha nem is oly számosak, mint az uralkodó szolgái, hatalom dolgában vetekszenek velük.

Toron minden földje, az összes tartomány a császár birtoka. A Nemes Házak és más nemesek csupán bérbe kapják, megművelteik azokat, s beszedethetik az adókat, melyek nagy része a Császári Kamarába vándorol. Ezeket a jogokat vagy megvásárolják az uralkodótól, vagy hűségük, harcban tanusított hősiességük elismeréseként kapják. Nem irányíthatják azonban saját ügyeiket szabadon ezeken a területeken. Mindenben engedelmeskedni kötelesek a Regitor Imperalisoknak, a tartományuraknak vagy helytartóknak, akik a Dinasztia akaratát képviselik ezeken a területeken, karöltve a Hatalmasok érdekeit képviselő boszorkányhercegekkel. A tisztavérű kyr családok, a Nemes Házak vezetői alkotják a Császári Tanácsot, a boszorkányhercegek kiegészítő tanácsadó testülete, a Leplesek e testület mellett működik.

A toroni Nemes Házak nagy része Shulurban székel, hiszen ha nem akarnak lemaradni a fontos döntéshozatalokról, nem akarnak lépéshátrányba kerülni a hatalmi harcban, mindenképpen a császárvárosban, a "tűz közelében" kell maradniuk. Birtokaik ügyeinek intézését általában saját hűbéreseikre bízzák, így ők maguk szinte állandó jelleggel shuluri palotáikban tartózkodhatnak. Ez lehetővé teszi a folyamatos tájékozódást a politikai helyzetről, a gazdasági változásokról; szószólóik részt vehetnek a tanácskozásokon, estélyeken, a színpompás ünnepeken, színházi előadásokon, gladiátorviadalokon. Hagyományaikban, öltözködésükben szigorúan követik a kyr mintát. Előszeretettel viselik a gyakran tíz-tizenöt méteres, legfinomabb anyagokból ravasz módon varrt-hajtogatott, bő ruhadarabot a *dreggist*, s az ugyancsak kyr eredetű kámzsás köpenyt, a *haquitesst*. Ez utóbbit általában bő ujjassal hordják. A toroni dámák igen nagyra tartják testük szépségét, és gyakorta meg is mutatják azt az estélyek, áldozatok, orgiák és ünnepek résztvevőinek. Külön művészeti ágat képviselnek a Hajfonók, akik a legképtelenebb frizurák elkészítésére is képesek, nem eggyel ezek közül a gyilkolás sem lehetetlen. Szívesen díszítik a testüket az ékszerek mellett különböző forradásokat, hegeket mímelő tapaszokkal, s nagy divat a társaságbéli hősök sebesüléseinek utánzása is.

A toroniak élvezik az életet, és minden lehetőséget megragadnak, hogy ezt megtehessék. Előszeretettel alkalmazanak ajzó- és kábítószereket, afrodiziákumokat, gyakorta ezek furfangos keverékét.

A toroni nemesség - elsősorban a Nemes Házak - megszámlálhatatlan rabszolgájukból húzzák a legtöbb hasznot. Mindenütt megtaláljuk ezeket a szerencsétleneket, akiket vagy valamely hadjáratban zsákmányoltak, vagy büntetésből kerültek ide, esetleg eladósodásuk vagy elővigyázatlanságuk miatt jutottak erre a sorsra.

A legtöbb rabszolgája Tharr egyházának van. Sem ők, sem más szervezetek nem rendelkeznek azonban saját földekkel, mindőjüket a Dinasztia látja el, cserébe az ideológiai támaszért. Tharr vezető szerepére jellemző, hogy az ellene szegülőket kíméletlenül elpusztíthatja, s így más hívőknek, némiképp az ő elveihez kell igazítani tanaikat. A Háromfejűnek több szektája is létezik a különböző tartományokban, s nem ritka, hogy egymással háborúznak, ám a közös ellenséggel szemben mindig összefognak. Számos katedrálist emeltek Toron különböző pontjain, ezeket előszeretettel veszik körbe kolostorerődeikkel, ahol a különböző beosztású papok és szerzetesek kapnak szállást.

A Háromfejű után Sogronnak akad a legtöbb híve az országban. Jellemző a kyr gondolkodás alakulására, hogy a Tűzkobra ordani hívei mennyire másként ítélik meg a világ dolgainak állását és a követendő utakat, mint toroni ellenfeleik. Természetesen mindkét fél szakadárnak, eretneknek bélyegzi a másikat. Kibékíthetetlen ellentét feszül a két sogronita tábor között - nem csak elveik, módszereik is különböznek. A legfontosabb ezek között a tűzmágia alkalmazása. Míg Ordanban a godoni alapokon nyugvó tűzmágiát oktatják a tűzvarázslók vezetésével a Rend érdekében, addig Toronban a Tűzkobra papjai elsősorban a Káosz terjesztésére használják fel hatalmukat. Mágiájuk papi mágia, tűzvarázslók nincsenek Toron belsejében, csak néhány renegát, akik vagy szintén renegát mesterektől szerezték a tudományt, vagy önként vándoroltak északra. Tanítással nem foglalkoznak, Tharrt és Sogront segítik tudásukkal. Természetszerűleg nem gyűlölik a Háromfejűt, mint a déliek, s gyakorta közösen lépnek fel Toron ellenségeivel szemben.

A vallásokról szólva említést kell tenni a Kitaszított néhány szentélyéről és számos boszorkányszektáról, akik Orwellát imádják. Ők csak amolyan megtűrt személyek, hisz a Hatalmasok kudarcként élték meg a Kitaszítottal való szövetséget, mégis, amíg érdekeik úgy kívánják, a Kígyószív imádói helyet kapnak a birodalomban. Elhanyagolható számban létezik néhány Weilának szentelt oltár, és Morgena hívei sem vesztek ki végleg Ynevről, ám befolyásuk, politikai szerepük egyelőre meg sem közelíti régi hatalmukat. Szólni kell viszont a hekkákról, ezekről a mindenütt jelenlévő, sajátos bálványokról, akik igen fontos szerepet töltenek be Toron hitvilágában. Szentek, jó és rossz szellemek, csekély hatalmú istenségek - sokféleképpen próbálták már jellemezni ezeket az elsősorban a köznép körében népszerű vallási szereplőket. Hol istenekként szerepelnek, hol csak egyszerű erdő- vagy hegyszellemekként. Papjaik, egyházuk nincsen, de mélyen gyökeret eresztve élnek a toroni hagyományokban. Feltehetően a Káoszkorban születtek, az isteneknek és földi küldötteiknek, a bevándorló népek hitvilágában élő szellemeknek és a világon tomboló démonoknak a keveredéséből.

Toron leghatékonyabban működő szervezete a hadsereg. A legfőbb hadúr természetesen maga a császár, bár a legritkább esetekben fordul elő, hogy személyesen vezesse a seregeket - nagyhatalmú generálisai, a Birodalmi Légiók parancsnokai jól ellátják ezt a feladatot. Ynev legritkább hadászati munkáit ismerik, számos fegyverrel maguk is kitűnően bánnak. Hírneves katonadinasztiákból származnak, a Nemes Házak sarjainak kijáró tisztelet és megbecsülés övezi őket. A Generálisok Köre a legmagasabb szintű katonai tanácsadó testület.

A Birodalmi Légiók után hatékonyságban a Tartományi Hadak következnek. Városnyi erődökben vannak elszállásolva, állandó gyakorlatozással és készülődéssel telik az életük, s néha kisebb határszéli hadjáratokra küldik őket, nehogy elszokjanak a küzdelemtől. A seregeket mágiahasználók kísérik, mindenütt jelen vannak s igyekeznek minél hatékonyabban kivenni a részüket az ütközetből.

Számban ugyan csekélyebbek, de semmivel nem felkészületlenebbek a Nemesi Hadak. Szigorú törvények szabályozzák, hogy háború esetén az egyes nemesi családok milyen létszámú sereg kiállítására, felfegyverzésére kötelezhetők. Ezek a hadak általában a hadjárat meghírdetése után egy hónappal már harcra foghatók.

Szóltunk már azokról a hadakról, amelyek ugyan Toron érdekeit képviselik, mégsem a generálisoknak tartoznak engedelmességgel. A Hatalmasok seregeiről van szó, melyeket messziről fel lehet ismerni fakó hadilobogóikról. A Sápadt Légióról van szó. Hús-vér emberek alkotják, jóllehet soraik között lelhetünk néhány élőholt hadosztályt is. Nevüket hadijelvényeik színéről kapták. Vezetőik, a Boszorkányhadurak rettegett harcosok, akik emellett a mágia bizonyos formáit is magas fokon űzik. Kizárólag a Boszorkányhercegeknek és a Hatalmasoknak engedelmeskednek, ez azonban nem jelenti

azt, hogy önálló politikát folytathatnak. Kizárólag a nagyobb hadjáratokban vesznek részt, ilyenkor érdekeik mindenképp meg kell egyezzenek az uralkodó érdekeivel. Gyakorta lobogóik puszta megjelenése dönti el a csaták sorsát.

Toron hatalmának másik pillére a mindenre kiterjedő kereskedelem, s ennek bonyolítói, a kalmárdinasztiák.Ynev majd' minden kikötőjében fogadják hajóikat, a nagyvárosokban kalmáraikat, mert megbízható szállítók, rengeteg kapcsolattal, s nem utolsósorban kiváló minőségű áruval rendelkeznek. A kalmárjogok temérdek pénzbe kerülnek, nem beszélve a Kamarának fizetendő adókról. A társaságok haszna még így is rendkívüli, nem véletlenül ér el messzire a kezük, alkalmaznak félelmetes képességű katonákat, testőröket, mágiahasználókat. A kalmárdinasztiák évszázadok alatt építették ki láncolataikat, s mindig hűek maradtak a birodalomhoz, különben kegyvesztettként eltűntek volna valamely rabszolgatelepen, minden rokonukkal együtt. òriási raktárerődök, kereskedelmi lerakatok jelzik jelenlétüket a kikötőkben és a szigeteken.

Toronról beszélve nem feledkezhetünk meg a számtalan tolvajszervezetről sem. Noha a birodalomról elsősorban a Kobrák neve ötlik az ember eszébe, nem ők az egyetlen szekta a hatalmas kiterjedésű országban, jóllehet mindenképpen ők a legjobban szervezettek. Rengeteg kisebb, helyi érdekeltségű tolvajklán létezik, gyakran egymás mellett is egy-egy városban. Bonyolult szerződések szabják meg egymáshoz való viszonyukat, mégis elég gyakoriak a torzsalkodások, nem ritkán háborúk, főként a nagyobb településeken. Toron boszorkánymesterei mindenütt, a legkisebb falvakban is jelen vannak. Az ő tisztük a rontások és átkok megelőzése, a települések megóvása, az ellenséges szándékúak elűzése. Városi szervezeteik közvetve a Hatalmasok utasításai szerint járnak el, de a Boszorkányerőd lakói nem figyelik őket olyan árgus szemekkel, hogy ne folytathatnának saját politikát mindaddig, míg az ország érdekeit nem sértik. Jól jövedelmező foglalatosságuk a különböző mérgek és kencék keverése és árusítása, s nem egy olyan is akad közöttük, aki a mágiához mit sem ért, csupán a különböző ajzó- és kábítószerek, mérgek készítésével foglalkozik. Ez elmondható a boszorkányszektákról is. Ezek kevésbé függenek a Hatalmasoktól, szabadabban űzik praktikáikat. Minden nagyvárosban ott vannak, de sokkal kisebb feltűnéssel tevékenykednek, mint a boszorkánymesterek. Gyakorta bújnak valamilyen álca mögé, jobban szeretik a háttérből irányítani a dolgaikat; nem egy város vezetésében ott ülnek azok, akiket fortélyos módon elbájolva rabjaikká tettek.Számuk ugyan milliókra rúg, a környező államokkal összevetve azonban a toroni parasztok nem oly számosak, mint külhoni sorstársaik. Ennek oka a számtalan és olcsó rabszolgában rejlik, akik a nehezebb munkákat végzik, és még a legszegényebb családok között is vannak olyanok, akik rendelkeznek ilyen munkaerővel. Ezek általában szerencsés helyzetben vannak nagybirtokokon robotoló társaikhoz képest: emberibb módon bánnak velük, hisz gazdájuk sem él náluk sokkal jobb körülmények között. Néha szinte családtagként bánnak velük.

Toron mindennapjait, lakói egymáshoz való viszonyát laza kasztrendszer határozza meg. A különböző kasztbéliek ősi hagyományokon nyugvó, rituális formák, mozdulatok, bészédbéli fordulatok betartásával érintkezhetnek csak egymással. Két toroni találkozásánál azonnal látni, ki tartozik a felsőbb társadalmi osztályba, s noha idegenek is megpróbálhatják elsajátítani ezeket a szigorúan meghatározott formákat, ez tökéletesen sosem sikerülhet nekik.

Alább a kasztokról találnak rövid áttekintést az érdeklődők.

Elendor (Fényesség) - a Dinasztia szülöttei és a Hatalmasok
Famor (Dicsőség) - főrendek és -papok, boszorkányurak, generálisok
Pietor (Hűség) - fejvadászok, katonák, kismesterek, gladiátorok
Sedular (Szorgosság) - kereskedők, papok, kézművesek
Navor (Dolgosság) - parasztok, szolgálók, hivatalnokok, komédiások
Obsor (Sötétség) - rabszolgák, bűnözők

A boszorkányok és boszorkánymesterek saját belső hierarchiájuk szerint élnek; rendük határozza meg, melyik, a társadalomban használatos kategóriába illenek.

Toron lakóinak hétköznapjai - csakúgy, mint bárhol másutt - kemény munkával telnek. Az ünnepeket nagyon kedvelik, majd minden napra jut valamilyen kis megemlékezni való, de az is igaz, hogy olyanok, amikor a munkát is odahagyják, nincs több, mint bárhol másutt Yneven. Szeretik a szórakozást, s nem vetik meg a jófajta lakomákat sem, hiszen ha étekről van szó, minden toroni hirtelen szakácsművésszé válтozik. Itt még a legkisebb gyerek is ismeri a különböző ételek elkészítési módjait, s nem egyszer tört már ki torzsalkodás falvak között amiatt, ki is készít finomabban egy adott eledelt. Táplálékaikban a fűszereset kedvelik, s hozzá a jófajta borokat.

Az idegeneket gyanakvással kezelik, hiszen vezetőiktől, prédikátoraiktól mást sem hallanak emlegetni, mint a határokon túlról jövő folytonos fenyegetést. Ha valaki külországiként kíván huzamosabb időt a császárságban eltölteni, jobban teszi, ha pártfogó után néz, nem csak azért, mert Shuluron és a nagyobb városokon kívül rosszul, vagy sehogy nem beszélik a Közös Nyelvet, de azért is, mert csak a császárváros az, amely hosszabb távon is biztonságot nyújt az idegeneknek, bár - Toronról lévén szó - Shulur sem nyújthat tökéletes védettséget.

A nagyvárosokon kívül a közbiztonság csapnivaló, nagyobb utakra érdemes tapasztalt vezetővel felkerekedni. Az ilyen utazásokra a városokban szinte minden beszerezhető, hála a kiterjedt és igen hatékony kereskedelemnek.

Toron nem sokat foglalkozik azzal, mit beszélnek róla a nagyvilágban, de nem is nagyon szivárogtat ki magáról információkat. Tudják, hogy nincs igazán jó hírük a környező országokban, de nem tesznek ez ellen. Mivel kevés utazó választja céljául a rosszhírű birodalmat, jobbára csak fura mendemondák és történetek keringenek róla; szóbeszédek, melyeknek néha felettébb csekély a tényalapja. Majd' mindenki tud vagy tart valamit Toronról, ám kevesen mondhatják el magukról, hogy ismerik a toroniakat.

A "tisztavérű", vagyis kyr ősökkel büszkélkedő toroni kreol bőrű, világos, olykor lenszőke hajú, szürke, ritkábban kék vagy zöld szemű. A közrendűek testfelépítése erőteljes, a legrangosabb famíliák szülötteit azonban - a közeli rokonokkal kötött házasságok következményeként - különös nyavalyák

tizedelik, melyek gyors sorvadással, vérzékenységgel és korai halállal járnak.

A Birodalom öltözködési szokásai - a kultúra egészéhez hasonlóan - dekadensek. A kyr hagyományok letéteményeseinek szerepében tetszelgő toroni nemesség a szükségtelenül sok kelméből készült dreggist, a lebbenő köpenyt, a félhosszú ujjast részesíti előnyben, a Kyria bukása óta eltelt ezredévek azonban e táj lakóit sem hagyták érintetlenül, különösképp ami az asszonyi divatot illeti. A hagyományos női öltözék itt sem különbözik a tengermelléken elfogadottól, az ünnepi toalettek azonban már-már vérlázítóak. A finom anyagból készülő, uszályos ruhakölteményyek legtöbbje szabadon hagyja viselője hátát. A derék alá érő hajzuhatagot ilyenkor gondosan előrefésülik, kapcsokkal rögzítik és az egyik vállon vetik át, hogy adott esetben, mint afféle korbáccsal, meglegyinthessék vele nekihevült széptevőiket.

Minden magára adó toroni fegyvert hord, ez alól a nők sem kivételek. A villámsebes torokmetszést a nemesenszületettek már gyermekkorukban elsajátítják, ékszereik zöme méregben ázó, rugós karmokat rejt. A társadalmi érintkezést évezredes, kívülállók számára átláthatatlanul bonyolult illemkódex szabályozza; egy rangos személy megközelítése - különösképp, ha az illető jó kondícióban van - alig veszélytelenebb egy erőd ostrománál.

A piaci árak a termékek mennyiségét, a pénzforgalom léptékét és az állam kereskedelmi státuszát figyelembe véve akár alacsonyabbak is lehetnének. A drágaság magyarázatát a toroni társadalmat ismerő külhoniak a korona- és egyéb adók mértékében vélik megtalálni.

Toron a különféle harcos-, fejvadász-, tolvaj-, boszorkány- és boszorkánymester-iskolák paradicsoma - tán csak a pyarroni katekizmus titkait nem okítják itt. Ritkák az igazi harc- és kardművész mesterek.

Észak-Ynev távolabbi tájaira, a szórványosan elhelyezkedő kis államok, népek, vándorló barbár törzsek és lappangó titkok birodalmába számos ösvény vezet, ezeknek azonban már önállóan - azaz társak kíséretében - illik nekivágnod, kalandozó. Sok veszedelemre, küzdelemre és ármányra kell felkészülnöd. Ha jól választasz társakat, élethosszig hű barátokra lelhetsz bennük. Számos barátod van e pillanatban is: ennek számítanak mindazok, akik hozzád hasonlóan az ismeretlent, a kockázatot, a hírnevet keresik. Utad akár a következő fogadóban keresztezheti némelyiküket. Állj készen, de vigyázz - az utak mentén nem csak az efféle találkozások gyakoriak...

Lovad fel-felszegi fejét, patái türelmetlenül tapodják Ynev földjét. Tovább hát, tovább!

DÉL - YNEV

Amikor Erion Keleti kapuján kilovagolva hátat fordítasz a Sheral vonulatának, és a Hadurak, mágikus lobogók, korcs és vitéz uralkodók birodalma helyett lankásabb tájak felé indulsz, bizton tudhatod: új tájak, új népek, új tapasztalatok várnak rád.

Utad Dél-Ynev, ismertebb nevén a Délvidék felé vezet. A Délvidékre, melynek sorsát ezredévekig csak itt élők - harcosok, mágusok és félistenek - alakították: a Sheral ormai gátként emelkedve zárták el egymástól az eltérő módon fejlődő kultúrákat. Északon birodalmak virágoztak, civilizációk omlottak össze, Délen azonban mit sem tudtak róluk - és megfordítva. Azóta sokat változott a világ, a két tájegység közt szerteágazó kapcsolatok alakultak ki. Egyes érdekek azonossága áthidalja a legmélyebb szakadékokat, a különbségek azonban - a Hetedkor végéig legalábbis - biztosan megmaradnak. Maguk az égiek akarják így, s egyetlen halandónak (legyen bár kalandozó) nincs alapja kétségbe vonni döntésük helyességét.

Lássuk hát, miről regélnek a szelek a Sheral déli oldalán!

Dél-Ynev története nem oly végeláthatatlan, mint Északé. Azokban az időkben, mikor odafent Kyria tündökölt és hódított, a Délvidék erdőségeit még elfek járták, a Kránimedence alatt rejtőző barlangvárosokban pedig aquirok tanyáztak. Tudtak egymásról, mégis viszonylagos békességben éltek. Az elfek idegenkedtek a gondolattól, hogy bárkit elűzzenek otthonából, az aquirok hatalma pedig nem volt elegendő az elfek elpusztítására - példátlanul békés tízezer esztendő telt el így.

A Pyarron felemelkedése előtti XIII. évezredben aztán a kráni aquirok paktumot kötöttek minden idők legelvetemültebb halhatatlanjával, a Kosfejű Ranagollal. Az alku értelmében a Kosfejű birodalmat alapított az Elsődleges Anyagi Síkon, és az aquirok segítségére tizenhárom félisteni fattyát küldte Kránba.

Északon ekkor élte fénykorát Kyria - ezzel a Tizenhármak és aquir szövetségeseik sem kívántak ujjat húzni. Csöndben várakoztak hát a Sötét Hegység ormai mögött, lassan, ráérősen szőve terveiket minden más nép elveszejtésére.

Az elf királyság hatalma a Pyarron előtti VI. évezredben ingott meg először. Bár háborújuk az amundok és a dzsennek népével korok óta dúlt, igazán pusztító erővel ekkor lángolt fel ismét. A felek nem tartották többé tiszteletben a természetet és a mágia törvényeit; a rombolás vágya megfosztotta őket józan eszüktől, minden belátást és megfontolást kiölt belőlük. Mire küzdelmüket lezárták, az amundokból és a dzsennekből szinte csak hírmondók maradtak, ám az elfek erdeinek helyén is sívó homok hullámzott - Taba El Ibara, a viharok és vándorló dűnék hona.

A Pyarron előtti III. évezred küszöbén felgyorsultak az események. Északon Kyriát már belső viszályok gyengítették, és a Sheral-hegység hágóján hamarosan feltűntek az első menekülők. Az elfek meghátrálni kényszerültek az áradat elől, és legszentebb erdejükbe, Tysson Larba húzódtak vissza.

Kyria hanyatlása, az irtóztató háborúk, mágikus viharok elől egyre többen menekültek Északról Délre - mindhiába. A szárba szökkenő emberi civilizációkra mind könyörtelenebb nyomást gyakorolt Krán: az élet az emberek számára idelent sem bizonyult könnyebbnek. Sőt, talán még kilátástalanabb volt ez a küzdelem, hisz a Tizenhármak személyében félistenekkel, az aquirok személyében a múlt sötét titkainak letéteményeseivel kellett szembenézniük.

Mindeközben a két ősi nép, az amund és a dzsenn is igyekezett átvészelni az emberiség rohamát. Más-más utat válasz-

tottak: az amudok elrejtőztek a Taba El Ibara mélyén, és rémtörténetek terjesztésével ijesztettek el mindenkit titkos városaik közeléből. A dzsennek fordítottak egyet a dolgon: részévé váltak az emberek társadalmának, és igyekeztek abban vezető szerephez jutni. Hamarosan megszületett a legendás Abadana, s megjelentek a dzsenn vérből származó dzsadok.

A Pyarron előtti I. évezred hajnalán a Délvidék Krántól legtávolabb eső részén, a későbbi Shadoni-félsziget déli szegletében az emberi történelem legkülönösebb társadalma jött létre: a Godoni birodalom. A nagyhatalmú mágusok irányította ország nyomban felkeltette Krán figyelmét, ám ezúttal - példátlan módon - méltó ellenfelekre akadtak a rettegett Tizenhármak. Kétezer esztendő erőfeszítései, mágiával vívott ütközetek sokasága árán sikerült csak megtörniük Godon erejét, s e két évezred alatt - határaikhoz jóval közelebb - új kultúra sarjadt a Délvidék véres sarából: az erős istenek védelmezte, kitűnő politikusok irányította Pyarroné.

Pyarron városának megalapítása korunkban az időszámítás kezdetét jelenti. A végnapjaira gigászivá duzzadt város eredetileg egy ismeretlen vallás első, félreeső kolostora volt. A pyarroni istencsalád tagjainak személyében azonban olyan felsőbb lényekre tett szert az emberiség, akik szívén viselték sorsát, és minden más éginél jobban megértették lelkének törvényszerűségeit - nem csoda, hogy Pyarron hite századok alatt Ynev vezető vallásává lett. A Délvidéken sorra alakultak az új isteneket tisztelő városállamok, melyek az ezredfordulóra Pyarronhoz szorosan kötődő, mégis önálló államokká növekedtek.

A MÚLT BIRODALMAI

Démonikus óbirodalom

Létéről csak a legtájékozottabb bölcsek némelyike, mibenlétéről senki sem tud. Tény, hogy az emberi faj történetének legsötétebb korszaka volt, melyben az élők és a démonok világa közti szakadék megszűnni látszott.

Az alig egy évszázadig fennállt óbirodalom letűntével hagyományai is feledésbe merültek. Valahol a déli sztyeppéken létezhetett, s kétségtelen, hogy a nomádok és a Déli Kolostorok különös, visszahúzódó szerzetesei a démonimádók népének leszármazottai.

Tysson Lar

Tysson Lar - az elfek nyelvén Szent Erdő - voltaképp nem egyéb a Kráni-félsziget déli csücskénél, a Sötét Hegység gyűrűjén kívül eső, a Lasmosi-öbölbe nyúló terjedelmes földnyelvnél. Pyarron virágzásának idején szinte érintetlen volt még - itt talált megendékre az amund-dzsenn háborúkban elgyötört elfek néhány nemzetsége.

Bár létezésének utolsó évezredeiben az Elf királyság csupán Tysson Lart jelentette, egykor az egész Délvidékre kiterjedt. Érdekes tény, de fénykorában sem volt számottevően népesebb, mint a végnapokban, sőt, a mai Elfendelben sem élnek többen - ez csupán az elfek életmódjának sajátságával, az ösztönös elhúzódással magyarázható.

Középületeket több évezredes történelmük során az elfek kizárólag Tysson Larban emeltek, vagyis megpróbálkoztak a társadalmukból lassan kiveszõ közösségi érzések újraélesztésével - későn. A világ túllépett rajtuk, el kellett bukniuk.

Királyságuk megszületéséről még a legtájékozottabb bölcsek sem rendelkeznek megbízható adatokkal - egyes idealisták úgy hiszik, kezdettől fogva létezett. Történelme folyamán számos vértelen háborút vívott; legerősebb fegyvere a múló idő és a türelem volt. Az elfek nem tartják magukat harciasnak, a fegyverforgatás náluk az önkifejezés egyik eszköze, művészet, nem pedig mások legyilkolásának tudománya. A királyság bukása - az, ami ma bukásnak látszik - talán nem más, mint időleges visszavonulás, melyet új felemelkedés követ majd, miután az emberiség és a vele hadban álló sötét népek végképp eltűnnek a történelem színpadáról.

Tysson Lart a Pyarron szerinti 2003-ban érte el végzete. Erdejét Kránból szalajtott ork hordák lepték el, városait lerombolták, templomait megszentségtelenítették. Elfek tízezrei estek vérmágia áldozatául aquir oltárokon. Akinek jutott ideje és módja rá, a Lasmosi-félszigetre, az elf nép maradékának új otthonába menekült. Igazán persze azok jártak jól, akik századokkal korábban - felismerve a veszedelmet - a messzi Északra települtek, és mindörökre megszabadultak Krántól: a Sheralon túl, a Nyugati-óceán partvidékén ők hozták létre a Sirenar Szövetséget.

Kie-Lyron

Kie-Lyron eredetileg egy Ordanból eredő, s a Gályák Tengerébe torkolló folyó neve. A Pyarron előtti III. évezredben Délre menekülő kyrek nevezték el így - nyelvükön új Ösvényt jelent; a kivándorlók szeszélyesen kanyargó szalagja mentén vélték megtalálni új hazájukat.

Az új haza azonban nem válhatott összefüggő tartománnyá, s Új-Kyriává sem nőhetett soha. Változó számú - felvirágzása idején tíz-tizenöt - városállamból állt, melyek a szövetséget mindössze kilencven esztendeig voltak képesek fenntartani: több időt nem adott nekik Krán, az árgus szemekkel figyelő Tizenhárom.

Kie-Lyron városállamai kizárólag egymással kereskedetek, hiszen rajtuk kívül közel-távol nem akadt emberi civilizáció. A távoli Abadanával már csak a széthullás után, külön-külön létesítettek kapcsolatot.

Az egykori Kie-Lyron városállamaiban sokáig a kyr isteneket hitték, csak a Pyarron szerinti VI. században tértek át az új vallásra - mai Városállamok területén azonban a mai napig bukkanhatunk kyr templomokra.

Kie-Lyron városállamai mindig nagy hagsúlyt fektettek a kyr tudomány megőrzésére, és bár vallásuk megváltozott, az őshaza hagyományait nagy gonddal ápolták, különösen az északibb fekvésű városokban.

Kie-Lyron egyike volt az emberiség korai országteremtő kísérleteinek a Délvidéken. Városállamai a mai napig fennmaradtak - közéjük tartozik egyebek mellett a Hat Város Szövetsége.

Godon

A **Godoni** birodalom földrajzi helye a Shadoni-félszigetként ismert szárazulat déli csücskében keresendő. A vidék valójában egyetlen kiterjedt, folyóvölgyek és hegycsúcsok tagolta fennsík. Hűvös éghajlata, sziklás, terméketlen talaja miatt a megélhetés körülményei mostohák errefelé, mégis, a Pyarron előtti X. században az emberiség első magiokráciája éppen itt, Krántól a lehető legtávolabb hozta létre saját birodalmát.

Megalakulásának körülményeit - számtalan egyéb mozzanathoz hasonlóan - a történettudomány nem ismeri. Feltételezések szerint mesterségesen létrehozott állam volt, melynek felépítését és benépesítését a Godoni Mágustanács lépésről-lépésre megtervezte. Az országba csak gondos válogatás alapján, vagy szigorú vizsgálat után költözhetett bárki. Hasonlóan szigorú - már-már embertelen - törvények szabályozták a gyermekek születését is. Az irányítás minden szintjén varázslók álltak, a szálak a Tanács kezében futottak össze. Egy azonban kétségtelen: ez a fajta intellektuális diktatúra minden idők legtökéletesebb társadalmának kialakulását eredményezte.

Godon elzárkózó ország volt, soha nem kereskedett senkivel - persze az első időkben nem is igen lett volna kivel kereskednie. Amire szüksége volt, azt maga állította elő, és ebben nagy segítségére volt a mágia. Beszélik, az egyszerű emberek hétköznapjaiban is mindenütt hatott a mágia: mágia aratta le a termést, emelte fel a vizet a feneketlenül mély kutakból, mágia vigyázta az ország határait. A birodalom polgárai soha nem látott jólétben éltek; Godon az embernem földi paradicsoma lehetett volna, ha nem emészti fel ereje túlnyomó részét a Krán ellen vívott szüntelen - és kilátástalan - háborúság.

A godoni mágia eredete ismeretlen, csak annyi bizonyos, hogy nem a kyr mágiából származik. Bárhogyan is, a godoni mágusok ereje közel azonos lehetett a kyrekével és a kráni tudorokéval. Hogy miként tettek szert ekkora hatalomra, kész rejtély. Amit alkottak, háromféle formában maradt fenn. A legtisztátalanabbul az ordani tűzvarázslók mágiájában, kissé módosulva a pyarroni varázslóiskola elméleti tananyagában, harmadrészt - s legtisztábban - a *Gordoni Belső iskola tanításai* című fóliánsban. Az eredeti kötetről mindössze egyetlen másolat készült - mára azonban mindkettő elveszett.

A Pyarron szerinti 500 körül Krán felfigyelt a távoli, virágzó országra. Ork hadakat zúdított rá, de mindannyiszor csúfos vereséget szenvedett, ezért - majd' ötven esztendő múltán - az aquirok kezébe adta a gyeplőt.

Az ősi, gonosz népek szülöttei belülről igyekeztek kikezdeni Godon erejét. Magányosan, álruhában járták az országot, Átkokkal sújtották a vidéket, külső létsíkokra nyitottak Kapukat, hogy démoni erőkkel pusztítsák a lakosságot. Godon mágusai alig győzték szétoszlatni az árnyakat, bezárni a Kapukat, eltávolítani az Átkokat. Keményen ellenálltak: sorban kerültek a hegyvidék földjébe az aquirok tetemei. A Pyarron szerinti 1000. esztendőre a harcok elmérgesedtek, 1015-ben pedig az aquirok megnyitották a Kránra nyíló Keleti és Nyugati Kaput, majd 1110-ben egy elfeledett, gonosz síkra vezetőt, a rosszemlékű Délit.

Megkezdődött Godon hanyatlása. Az eseményeket csak felgyorsította, hogy 1134-ben - Krán praktikáinak eredményeként - véglegesen és visszafordíthatatlanul életét vesztette a Belső iskola nagymestere. Tanítványai sorra követték a halálba; a birodalom, mely nem létezhetett mágusai nélkül, esztendők alatt összeomlott.

A varázstudó emberek egyik utolsó tette a Godoni Északi Kapu megnyitása volt. Ezen menekült el népük java része. Szétoszlottak szerte Yneven, még a távoli Északra is sokan eljutottak, a legtöbben mégis Pyarronban települtek le, átörökítve Godon nyelvét, a később Pyarron által elterjesztett Közös Nyelvet.

Azon kevesek leszármazottai, akik maradni kívántak vagy kényszerültek, nemzedékek során át figyelték, s lassanként kiismerték a Felföldet sújtó aquir Átkok természetét. Megtanultak együtt élni azokkal, hozzászoktak a mostoha körülményekhez, az újból szikessé váló talajhoz, a fagyhoz, a lépten-nyomon előtűnő ősi romokhoz. E megkeseredett túlélőkből alakult ki a Felföld új népe. Tovább imádják régi istenüket, Javeát, dolgoznak, építkeznek és torzsalkodnak - immáron a mágia segítsége nélkül.

A JELENKOR HATALMAI

PYARRONI ÁLLAMKÖZÖSSÉG

A **Pyarroni** Államközösség Dél-Ynev pyarroni vallású, Pyarronhoz számos szállal kötődő országait, városállamait tömöríti. Minden idők legkülönösebb szerkezetű országa, kiterjedését lehetetlen pontosan meghatározni; államai a Délvidék egymástól távoli tájain fekszenek, olykor több ezer mérföldnyi gyéren lakott pusztaság, járhatatlan hegység vagy tenger választja el őket egymástól. Néhány esetben maguk az államok sem többek egy-egy városnál vagy város méretű erősségnél.

A kezdetektől fogva mágikus Kapuk kötik össze őket, melyeken át az utazó egyetlen lépéssel egyik városból a másikba juthat. A Kapukat Pyarron mágusai készítették, s minden Kapu Pyarronba (egykor ò-Pyarronba, ma Új-Pyarronba), a Kapuk terére nyílik. A városi gárda válogatott egységei őrködnek mellettük, és mindig készenlétben áll néhány varázsló, hogy szükség esetén lezárja a fenyegetett átjárót. A Kapuk hihetetlen mértékben megkönnyítik a közlekedést és a kereskedelmet az államok között, melyek így minden más országnál szorosabban összetartozó egységet képeznek.

Némi túlzással elmondhatjuk, hogy a *Gályák* Tengerének mellékén meghúzódó Hat Város Pyarron kikötője, a több ezer mérfölddel délebbre eső Lar-dor Pyarron kertvárosa és egyik egyeteme; Predoc az istállója, Edorl az éléstára, míg a jóval keletibb fekvésű Viadomo második fellegvára.

Vitathatatlan, hogy az Államközösség központja és vezetője Pyarron városa. A világ számtalan népének vallási központja, a Fehér Páholy székhelye, a tudomány és a művészetek fellegvára. Dicső titulusai rendíthetetlen tekintélyt kölcsönöz-

nek neki a közösségen belül, bár a többi állam nem tartozik közvetlen irányítása alá. Különböző társadalmi rendszerrel, saját uralkodóval bírnak, vallásukon és érdekeiken túl csak Pyarron iránti feltétlen hűségük közös. Vezetőik szentírásként kezelik a pyarroni papság kéréseit és tanácsait - amit többször is helyesen tesznek, hiszen Dreina papi rendjéből kerülnek ki Ynev legkiválóbb politikusai és közgazdászai.

Az Államközösség Nagytanácsa minden évben egyszer ül össze - az államok vezetői, uralkodói, és népes kíséretük részvételével -, hogy megvitassa a múltat és megtervezze a jövőt. A tanácskozásra minden alkalommal - legyen az rendes össszejövetel vagy alkalom szülte gyűlés - Pyarronban, a Követek Palotájában kerül sor.

A Pyarroni Államközösség majd' három évezred alatt nyerte el mai formáját. Története ò-Pyarron megalapításával kezdődött, s egybeforrt az új hit térhódításával. Az alapját jelentő első szövetség P.sz. 506-ban köttetett, mikor a Délvidéken megbukott kyr restauráció utolsó bástyája, a Hat Város Szövetsége hivatalosan is felvette a pyarroni hitet. Ekkor még csak a közös vallás erős köteléke fűzte egymáshoz a két - Kránnak kiszolgáltatott - apró, emberlakta országot. Újabb társakra P.sz. 996-ban leltek, a feudális hagyományokhoz ragaszkodó pyarroni nemesek alapította ikerállamban, a Pyarrontól elszakadt, ám oda visszavágyó Predoc és Edorl hercegségekben. Az ezredforduló ünnepélyes pillanata alkalmat szolgáltatott az Államközösség megalakítására: P.sz. 1000-ben, Dreina Tercének harmadik havában megszületett a híres dokumentum.

A Pyarron szerinti 1239-es első nomádjárás mindennél fényesebben bizonyította az új államalakulat katonai erőtlenségét: a négy egyesült nomád nemzetség harcosait csak közvetlenül a városfalak alatt sikerült feltartóztatniuk a védőknek. A fiaskón okulva Pyarron hozzálátott déli határainak kitolásához és megerősítéséhez, amihez mindenek előtt tapasztalt harcosokra volt szüksége.

Elsőként Sempyer gigászi várát építették fel, ahol Pyarron forróbb vérű, harcos nemesei találtak otthonra. Alig húsz esztendő múltán tizenötezer pyarroni hitre tért shadoni zsoldos érkezett a sztyeppére, s újabb két évtized múltán már állt példátlan méretű város-erődjük, Syburr. A leghosszabb előkészítő munkát a harmadik erősség létrehozása igényelte; pyarron hittérítői két évszázadon át alapozták meg a Nasti nomád nemzetség pálfordulását, míg végül, az 1400-as évek közepére, honosították a törzs ősi hitet megtagadó tagjait. Félig föld, félig szikla erődjüket, Enysmont az utolsó aranypénzig Pyarron emeltette. A három végvárat, s a köztük felépülő kisebb erősségeket eleinte Déli Pajzsnak nevezték, később, ahogy a mesterségesen létrehozott államok növekedtek, lakosságuk gyarapodott, falvakat, városokat alapított, Pajzs Országoknak. A Három Pajzs Szövetség megnevezést elsőként az 1693-as Testvériségi Okirat említi. Ettől kezdve a Három Pajzs teljes jogú tagja a Pyarroni Államközösségnek.

A kudarcba fulladt 1810-es második, majd 1865-ös harmadik nomádjárás bizonyította az elgondolás helyességét, s újabb tapasztalattal szolgált a haditudományok részére: a nomád harcmodor alkalmatlan a kőerősségek bevételére. Ezen okulva a Dreina-lovagrend még a század végén hozzákezdett a nomádok utolsó megmaradt betörési útvonalának lezárásához a Salumion-hegység egyetlen hágóján. Az építkezés egy teljes évszázadot vett igénybe, ám 2017-re elkészült minden idők legbevehetetlenebb vára, Viadomo. Felépülésének pillanatától fogva a lovagrend központjául szolgált; Pyarron önnálló államnak, s az Államközösség tagjának tekintette.

Az Államközösség utolsóként Lar-dort fogadta soraiba. Az iskolavárost 2647-ben alapította a Fehér Páholy, és a 2800-as évekre oly mértékig fejlődött, hogy a Papi Szék önnálló államként felvette az Államközésségbe.

A Pyarroni Államközösség immár több évezredes, ármányoktól és véres határvillogásoktól terhes háborút folytat Kránnal; s folyamatos, jelentős erőfeszítéssel védi belső területeit a déli nomád hordák portyáitól. Politikai és gazdasági eszközökkel küzd a Pyarroni Paktum betartatásáért, támogatására minden bajbajutott pyarroni hitű ország számíthat, legyen akár Délen, akár Északon. Kimondottan jó kapcsolatot tart fenn a Kereskedő Hercegségekkel, tán még jobbat a dzsad emírségekkel és a távoli Északi Szövetséggel, semleges, de baráti viszonyban áll a Shadon birodalommal, Dorannal, az elfekkel. Kevésbé jó a kapcsolata Ordannal, Toronnal és Gorvikkal.

Fennállásának legválságosabb időszakát a közelmúltban, a Dúlás Éveként emlegetett 3676-os esztendőben, illetve az azt követő évtizedben élte. Pyarron (mai nevén ò-Pyarron) áldozatul esett Krán praktikáinak, és leromboltatott; lakossága az Államközösség többi országába és Shadonba menekült, a hit központja időlegesen Viadomóba költözött.

Pyarron büszke nemessége nem nyugodott bele a történtekbe, és pénzt, erőfeszítést, mágiát nem kímélve hozzálátott Új-Pyarron felépítéséhez. Mióta a város magja a Gályák Tengerének déli partján, a Dorlan deltájában 3691-ben felépült, az Államközösség új központjául szolgál.

Pyarron

Pyarron név alatt sokan, sok mindent értenek. Földrajzi értelemben a szó 3691 óta a Dorlan torkolatában meghúzódó új-Pyarront jelenti. Azelőtt a ma csak ò-Pyarronként emlegetett, a Dorlan folyó mentén fekvő várost illették így. Történelmi értelemben gyakran előfordul a Larmaron-medencét lakó nép országaként is, egyházi értelemben mint vallási központ, filozófiai értelemben mint emberi értékrendek gyűjtőfogalma, mágikus értelemben mint a Fehér Páholy szinonimája szerepel.

Ó-Pyarront a rég letűnt Godon kóbor lovagjai alapították. Járták a Délvidéket, hogy segítsenek a rászorulókon, óvják a gyengéket - ez az az eszme, mely a mai napig áthatja a pyarroni kultúrát. A gyéren lakott környéken akkoriban csak elszegényedett, északról menekült kyr telepesek éltek, a lovagok az ő védelmükre emelték fellegvárukat a Dorlan jobb partján égre törő szirten. A környék nomádoktól és Krán bérenceitől rettegő népe a fellegvár köré csoportosult; alig ötven esztendővel a megalapítás után Pyarron már jelentős településnek számított, újabb fél évszázad múltán várossá duzzadt.

A messzi földről érkezett lovagok eleinte hazájuk vallását, Jedome hitét terjesztették, mígnem - ha a legendáknak hin-

ni lehet - egyikük, nevezett Selmo lovag előtt megnyilatkoztak az új istenek, akiket pyarroni istencsaládként ismert meg a világ. Minden eddigi istennél közelebb álltak az emberek szívéhez, minden más istennél többet kínáltak - az emberiség mindig ilyen istenekre vágyott.

Selmo letette a kardot, és az új hit prófétájává lett. A vallás rohamosan terjedt: a súlyos vérteket és fegyvereket viselő férfiak látványa még az amúgy makacskodókat is belátásra, az új hit felvételére késztette. Néhány évtized alatt templomok nőttek ki a földből a túlpararti szirten, a későbbi Istenek Hegyén. A szerzetesek és a lovagok megjelentével a csúcsok körötti pusztaságon megélénkült a gazdasági és a szellemi élet: Pyarron szerint 500-ban már pezsgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroni vallás és eszme tüze futótűzként perzselte fel egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a vallás központjává, szent földdé avatták. A város ékkőként tündökölt önnön dicsfényében, pompáját újabb és újabb adók és adományok gazdagították. Kulturájának bűvkörébe vonta az egész világot, kelettől nyugatig, északtól délig szinte mindenütt.

P.sz. 1000-ben, az alapítás milleneumán az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, mely ettől fogva felette lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, fényének glóriájával övezetten. Az Égi Templom glóbusza a mítosz főistene, Krad szentélyét rejtette, és otthont adott a prófétának, a hit elterjesztőének, az immár ezeresztendős Selmo atyának.

Ekkorra a Larmaron-medencében számtalan város, falu és erősség születetett, melyek, bár nem képezték részét Pyarron városállamnak, a fennhatósága alá tartoztak. Hitványabb történetírók - merőben helytelenül - ez okból nevezik Pyarront olykor országnak, s a Pyarroni Államközösséget Pyarron birodalomnak.

Három és fél évezreden át tartott Pyarron dicsősége, ám igazi fénykorát a XXXV. században élte. Ekkorra nyelve, melyet a godoni civilizációtól örökölt, a világ első Közös Nyelvévé lépett elő. Papjai, tudósai a legelismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven; az Aranykör lovagrend, Krad isten rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált. Iskoláiban, egyetemein ezrek és ezrek részesültek az összegyűjtött tudásból, könyvtáraiban számtalan nemzedék kutahatta az ősi korok titkait.

Pyarron 1500 óta ideológiai háborút folytatott Kránnal, de fegyveres összetűzésekre kizárólag a Sötét Hegység hágóin, az úgynevezett Fekete Határ hosszában került sor. P.sz. 3670-ben azután - Krán ösztökélésére - az egymással örökkön marakodó nomád nemzetségek össszefogtak, és kráni varázslók hathatós támogatása mellett elsöprő erejű támadást indítottak a Pyarroni Államközösség déli határai ellen. Az öt évig tartó vérontás felemésztette az Államközösség tartalékait, lekötötte figyelmét és erőit; hiába érkezett segítség Pyarronba Ynev minden tájáról: Yllinorból, Erigowból, zsoldosseregek Shadonból és Erenből, 3676-ban Krán áttörte a Fekete Határnál kiépített védelmi vonalakat, és milliós ork hordákat okádott a világ fővárosaként emlegetett Pyarronra.

A felprédált városban egyedül az Aranykör fellegvárába visszavonuló lovagok tartották magukat. Az orkok hónapokon át ostromolták a maroknyi ember védelmezte falakat, mégsem bírták megtörni a védők elszántságát. Selmo atya az Égi Templom mélyén várta Shackallort, a találkozást, melynek mindenképp el kellett következnie.

Három hónap múltán, erős varázslatok védelme alatt, a helyszínre is érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom istenfattya félisten. A varázspárbaj a próféta vereségével és halálával végződött: az Égi Templom a városra zuhant, maga alá temetve a lovagvárat, bátor védőivel együtt. A sors kegyetlen fintora, hogy az a féltucat ember, aki megóvhatta volna Pyarront a pusztulástól - Sonor és a Fehér Páholy mágusai - semmit nem tehettek. A távoli Taba el Ibara sivatagát járták, hogy késleltessék Amhe-Ramun, az elvetemült amund isten újjászületését - ők hazájukat áldozták Ynev megmentéséért.

3676-ban Pyarron városa elpusztult. Egykor büszke népe szétszóródott a világban, az összegyűjtött tudás jelentős része a pusztulás martaléka lett.

P. sz. 3680 óta a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a selmovitáktól elkülönülő pyarronita rend sosem látott méretű kolostorrendszert épít Ó-Pyarron romjain. Hallgatag, megkeseredett szerzetesek ők, akik az istenek bocsánatáért esedeznek. Pyarron bukásának okát a pompa hajszolásában, a nemesség fényűzésben látják, s hiszik, hogy az istenek sújtottak le haragjukban a városra.

Évtizedes, fáradságos munkával, két kezük erejével eltakarították a várost boríró törmeléket, és a kövekből új épületeket - templomokat, rendházakat - emeltek. Elfordultak a világi élettől, nem veszik ki részüket a politikából, a történelem formálásából, a külvilág hírei sem izgatják őket. Naphosszat imádkoznak, meditálnak, dolgoznak - minden mukát maguk végeznek, kívülállót nem fogadnak be maguk közé. Adományokra nem tartanak igényt, javakat nem vásárolnak, abból élnek, amit a két kezük megtermelni képes. Városnyi kolostorrendszerüket magas falak övezik, soraikban számtalan meghasonlott katona, fegyverforgatásban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád és ork hordáktól, de minden más behatolótól is. Különös, vad papi mágiát használnak, a harcban fanatizmus és bátorság jellemzi őket.

Nem osztják fel maguk közt az istencsalád tagjait, mindannyian az összes isten papjai; hirdetik, a pap hitének mélységében sosem tehet különbséget valamely istenség javára, a többi hátrányára. Mindig ahhoz az istenhez imádkoznak, aki az adott témakörben érintett, de mindet egyként imádják.

Ó-Pyarron államformája teokrácia; a kolostorrendszert a legmagasabb rangú és tudású szerzetesek irányítják. Hivatalos nyelve a pyarroni, lakossága *kizárólag pyarron*ita szerzetesekből áll.

A ruhák szerepe e tájon a test takarására, a hideg elleni védelem biztosítására korlátozódik. Szinüket a praktikum határozza meg - minél nehezebben koszolódjanak. Hasonló elvek nyilvánulnak meg a ruhák anyagában is: a durva, nehezen kopó és szakadó szöveteket kedvelik. Általában barna, szürke, sötétzöld, gyakran rojtosra hordott csuhát viselnek, melyeket derekukon kötéllel vagy széles bőrövvel fognak öszsze. Ékszerek, drágaságok viselete, a ruhákon bármine*mű dí-*

szítés alkalmazása szigorúan tilos. Harcban vértet soha nem hordanak, fegyverük az egykezes kard, a buzogány, a tőr.

Ó-Pyarronban nincs kereskedelem, a kolostor csekély javaiból a szerzetesek egyenlő mértékben részesülnek - következésképp árak sincsenek.

Az itteni iskolában kizárólag szerzeteseket nevelnek. A közbiztonság tökéletes, a kolostorrendszeren belül bűnözés gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A bűntetre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzetés.

Új-Pyarron

Pyarron büszke nemessége - a kilenszázöt ősi család és a főpapi dinasztiák - nem nyugodtak bele Pyarron pusztulásába. Nem mutattak hajlandóságot sem a pyarronitákhoz hasonló önmarcangolásra, sem a belenyugvásra. Vallják, Pyarron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell élnie, és tovább is él. ó-Pyarron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáláttak új-Pyarron városának megépítéséhez, a mediterrán éghajlatú Predoc tőszomszédságában, a Gályák Tengerének partján. A folyó, mely az új várost felezi, azonos azzal, amely ó-Pyarronot is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyarron varázslói és mágusai is kiveszik belőle a részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybéliek által fehér gránitnak nevezett peridanból emelnek. A deltavidék kanyonjainak mélyén csillanó folyóágak, a fák és bokrok zöldellő foltjai, a szirtek fokain gyöngyházfehéren ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátakról letekintő látogatónak.

Új-Pyarron - lakói egyszerűen csak Pyarronnak nevezik - örökölte elődje szellemi és kultúrális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítette a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tűtorony, a Fehér Páholy mágusainak lakhelye. A város már négy eszetendő múltán hatalmasabb, mint Ó-Pyarron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világon, mely határain belül ennyi növénnyel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületein kígyózó ösvényeket szökőkutak, szobrok ékesítik; az égretörő szirtek között, az ezer ágra szakadt Dorlan vize felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyarronban majd' mindent megvásárolhat és megtanulhat az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre itt maradnak, hogy a méltán világhíres Pyarroni Egyetemvárosban tanulhassanak, s a diákévek múltával gyakran a végleges letelepedés mellett döntenek. Majd minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős pyrroni hitű lovagrend fenntart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbjében kiképzés is folyik; a legnagyobb *tekintélynek* azonban az Aranykör és az Oroszlán lovagrendek örvendenek.

A távoli Lar-dor harcos- és varázsló-iskoláinak növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Kapukon át bármikor visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyarron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez. Államszervezete teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birtokolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni legtisztább beszélt változata.

A pyarroniak magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, és erre meglehetősen büszkék is.

Mivel a vidék éghajlata kellemes, az itt lakók nem hordanak súlyos, bársonyból, brokátból készült ruhakölteményekket. A selymet - különösen a finom, lágy selymet - részesítik előnyben. Lenge, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukra - praktikus okból - széles bőrövet csatolnak: ebbe dugják tőrüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkába burkolóznak. Szoknyát nemigen hordanak, inkább zavarbaejtően lágy selyemből készült, szélesszárú, sejtelmes szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódit, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos- és a mélykék, sőt, olykor még a fekete is. A zárkozottabb természetű pyarroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Pyarronban - tán mondanunk sem kell - annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb öltözékeken sem.

Az árak magasak, a kínálatra azonban senkinek sem lehet panasza.

Pyarronban hivatalosan lovagnak, harcosnak, papnak, paplovagnak lehet tanulni, de akadnak itt magányos mesterek, apró iskolák is, ahol gladiátorok, boszorkányok, bárdok, kard- és harcművészek oktatják tudományukat. A város vezetése rossz szemmel nézi a titokban tevékenykedő - de tevékenykedő - tolvaj, fejvadász- és boszorkánymester-klánokat. Tűzvarázslónak Pyarronban sem lehet tanulni.

A közbiztonság kivételesen jó; a törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betartatásukra.

Hitéletében a pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata az uralkodó. Minden istennek külön papjai vannak. A városban számlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.

Hat Város

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél történelmének hajnalán, mikor a Sheral bércein átkelve megérkeztek a kyr menekültek első csoportjai, a mai Hat Város *területe* mutatkozott a legalkalmasabb élettérnek. Keletre az Ibara sivataga terpeszkedett, s ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő északi embernépet. Délről a Gályák Tengere (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengert megszégyenítő öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A ten-

ger halakban, a hegyek mélye ércekben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a Pyarron előtti XXV. század végén már hat város sorakozott a parton - egymással kereskedtek, békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelent helyreállítani Kyria dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, és a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtűrte az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor birodalma egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre - ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a Szövetséget.

Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetirók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban ehelyt említik először a Hat Város Szövetsége nevet. Elmúlt két évezred - nagy idő - de a Gályák Tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna múlása. A csalódott nép hitte is, nem is a kyr isteneket - nem volt mit köszönnie nekik -, mígnem a Pyarron szerinti I. században ide is elért az új vallás futótüze. Az V. századra gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászkodott - elsősorban Antohhoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása - 506-ben a Hat Város hivatalossan is elsődleges állami vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Óriási három-, négy- és ötevezősoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit.

A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkékeldő uralkodócsalád irányítja, az Államszövetség közös ügyeiben a belülük alakuló Szenátus dönt.

A hivatalos nyelv a pyarroni, bár errefelé a kontinens majd' minden élő nyelvét megértik.

A Hat Város lakói magas, aranybarna bőrű, hullámos, sötét hajú emberek. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre. A férfiak ágyékkötőt, felette térig érő szoknyát hordanak, felsőtestüket - ha mellvértet nem öltenek - vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elől-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csípőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélik, mindenre kaphatók.

Az árak - a Kapu-hálózatnak hála - mérsékeltek. E tájon harcosnak, gladiátornak, papnak, bárdnak tanulhatnak az ifjak.

A kikötővárosok nem épp jó közbiztonságukról híresek. A bűnt a nagy vagyonok közelsége és a sokaság szüli, a büntetlenség esélyével a távolságok kecsegtetnek - pedig a törvények szigora, a hatóságok keménysége nem hagy maga után kívánnivalót.

A Hat Városban a pyarroni vallás selmovita irányzata, elsősorban Antoh kultusza dívik.

Predoc és Edorl

P. sz. 950 környékén Pyarronban már megkezdődött a millenium előkészítése. A várost ekkoriban a kilencszázöt ősi pyarroni család irányította. Mivel ezek jelentős része főpapi dinasztiákká alakult, az egyház befolyása lassan meghaladta a világi urakét. A teokráciára való áttérést az 1000 éves évfordulóra tervezte a város vezetése.

Akadtak azonban egyes megrögzötten világi gondolkodású családok, melyek nem kívánták a hatalomátvételt, ám annál inkább vágyták a terjeszkedést. Nem tápláltak gyűlöletet az egyház és annak vezetői ellen, pusztán úgy vélekedtek, egy népnek országa, egy országnak királya kell legyen. Mikor látszott, szavuk többé nem meghatározó, úgy döntöttek, elhagyják a várost, hogy saját országot alapítsanak. Átkeltek a Larmarionon, és a Gályák Tengerének déli partján hullámzó dombságon telepedtek le.

Nekiláttak királyt választani. Évtizedek teltek el eredménytelenül, miközben gyakran véres belviszályok dúlták az apró államot. Végül két pártra szakadtak, és tán pusztító háborúba is kezdenek, ha Pyarron békítő szándékú politikus papjai nem állnak elő a megoldással: az országot két hercegségre, Predocra és Edorlra osztották.

Az ikerállamban helyreállt a rend, a nemesség évek alatt megbékélt. Néhány évtized múltán, mikor a sérelmeket megélt nemzedéket már felváltotta az új, többé semmilyen ellentét nem feszült közöttük. Így van ez azóta is, bár az ország két felét egyetlen hercegnek sem sikerült egyesítenie. Beszélik, akadtak néhányan, akik megpróbálták - ám saját nemességük mészárolta le őket.

Az ikerállam népe és urai soha nem feledték származásukat, s mindig is némi honvággyal gondoltak Pyarronra. Az emlékek apáról fiúra szálltak, eltorzultak, s végül egyfajta öröklött fanatizmussá lettek. P.sz. 996-ban Predoc és Edorl örömmel lépett az Államközösségbe, és később is mindig készen állt Pyarron védelmére, kéréseinek teljesítésére.

Katonailag mindkét állam erősnek mondható. Predoc lovagjai híresen könnyű, a mozgást alig gátoló, különleges teljes vértezetet viselnek, és szemvényvesztő ügyességgel forgatják hosszú pengéjű, borotvaéles kardjukat. Messze földön híres méneseikből künnyűléptű, a nehéz harci lovakkal versengő teherbírású hófehér telivérek kerülnek ki. Mondják, a pegazusok vére csörgedez bennük, amiben lehet is némi igazság, tekintve, hogy némelyik predoci nemesúr istállójában a mai napig találni ezekből a ritka, szárnyas lovakból.

Edorl jó ideje felhagyott a lovagi harcmodorral. Seregeit kivételesen képzett számszeríjászok és fegyelmezett vértes gyalogosok jellemzik. Zsoldosai jó hírnek örvendenek szerte Délvidéken, bár meg kell valljuk, nem érnek shadoni vagy ereni társaik nyomába.

Az ikerállam gazdaságilag is erős lábakon áll. A Predoc dombjain érlelt óbor és a völgyeiben nevelt telivér ménesek világszerte öregbítik az ország hírnevét, és gazdagítják nemesurainak kincseskamráit. Az Edorl alföldjén termelt gabonát évente kétszer aratják, a bőséges termés nem csupán az Államközösség ellátására elegendő, még a Kereskedő Hercegségek magtáraiba is jut belőle.

A Pyarron pusztulását okozó Dúlás elkerülte mindkét országot - messzire estek a háború központjától. Ha a Larmarionon olykor át is keltek az ork hordák, az ikerállam seregei megfutamították őket. A káosz persze a Gályák Tengerének partján is éreztette hatását: az Államközösség gazdasága összeomlott, a piac beszűkült, s bár éhes száj mindig akadt, a gabonáért fizetni képes kereslet nemigen. Az ikerállamot is elérte a nincstelen menekültek áradata, ellátásuk, testvéri megsegítésük kiürítette a kincstárakat. A páncélokon kissé megfogytak a színarany díszítések, a drágakőberakások, kevesebb méregdrága predoci óbor fogyott a vacsoraasztalok mellett, de a szellem, és a pyarroni eszmék iránti hűség töretlen maradt.

Mindkét állam hercegség, két külön hercegi családdal - az uralkodó mindig ezekből kerül ki. Predocban a rang öröklődik, Edorlban az előző uralkodó halálával a főnemesség választ utódot a hercegi családba tartozó jelentkezők közül.

A hivatalos nyelv a pyarroni, a lakosság zömét pyarroni nemesek adják, de szép számmal akadnak itt shadoni bevándorlók is. Öltözködési szokásaikban valamennyien Pyarront követik. A férfiak csak akkor öltenek teljes vértezetet, ha hadba indulnak. A díszvértek a meleg éghajlatra való tekintettel nem fedik az egész testet. A gazdagon díszített mellvértek, lábszár- és alkarvédők, lemezekből összefűzött csataszoknyák a helyi ötvösmesterek munkáját dicsérik.

Predocban és Edorlban az árak - a nyitott Kapuk áldásaként - a pyarroniakat követik. A helyi - másutt luxuscikknek számító - termékek olcsóbbak valamivel.

Predocban lovagok és harcosok, Edorlban csak harcosok képzése folyik.

A közbiztonság mindkét hercegségben megfelelő. A törvények Pyarroni mintára szigorúak, de betartatásukra nem rendelkeznek olyan hatékony eszközökkel, mint a nagy példakép.

Az ikerállam lakói a pyarroni vallás selmovita irányzatát követik.

Sempyer

Sempyer város-erődjét az Első Nomádjárás után, P.sz. 1250 körül emelte Pyarron városa. Az építkezésre messze délen, a Lar-doron is túl került sor; a munka elvégzésére - költségeket nem kímélve - a távoli Tarinból hozattak törpe építőmestereket. A gigászi erősség alapját a sztyeppén magasodó terebélyes sziklák egyike adta, ezt fúrták-faragták a különös mesterek, s erre húzták végül a vastag falakat, bástyákat. Sempyer, mely már kívülről is óriásnak látszik, földalatti folyosóival és termeivel együtt majd' ötször akkora. Szerepe az első pillanattól fogva kettős volt, többszörösen szolgálta Pyarron biztonságát. útját állta a nomádok északra irányuló portyáinak, emellett lehetőséget adott Pyarron forróbb vérű nemeseinek indulataik levezetésére, harci kedvük kiélésére.

Sempyer mellett zajlottak a Délvidék talán legvéresebb, történelmileg mégis jelentéktelennek mondható csatái. A nomádok nem nyugodtak bele, hogy akad város, melyet nem rabolhatnak ki, nem égethetnek porig; az erődöt lakó felbőszített nemesek pedig nem ismertek kíméletet. Sok szempontból sötét korszak volt ez - Pyarron papsága a mai napig szemlesütve gondol vissza Sempyer alapításának első évszázadára.

A P.sz. XV. századra lassan lecsendesültek az indulatok. Sempyerben felnőtt egy új nemzedék, melynek tagjai már a félig föld alatt rejtőző erőd-várost érezték igazi otthonuknak. Hiába állt tárva-nyitva a Kapu Pyarron és Sempyer között, a harcos ifjak idegenül érezték magukat a nagyvárosban; nem kértek annak finomkodó szokásaiból, nem vágytak lakósainak furcsálkodó, olykor ijedt pillantásaira. Ruházatuk nem hasonlított már a városiak finom öltözetére - karddal az oldalukon, vértben jártak-keltek, s modoruk sem hajazott már a pyarroni etikett által megkívántra.

Sempyer megmaradt annak, ami az első években volt: Pyarron végvárának. Soha nem árulta el a várost, soha nem fordult ellene, de többé nem érezte magát a gyermekének. 1500-ban önnállóságot kapott, 1693-ban - két testvérvárosával együtt - felvétetett az Államközösségbe. Lakossága keveredett a honosított nomádokkal, a szomszédságába költöztetett shadoniakkal; környezetében falvak, városok születtek. Az általa védett területen megindult a hétköznapi élet, a városiak kézművességgel, kereskedelemmel, a falusiak földműveléssel, a vándoló pásztorok rideg állattartással keresték kenyerüket. Az adók Sempyerbe folytak be, és a bevétel mindig elegendőnek bizonyult a katonaság fenntartására. A második ezredfordulóra vakság lett volna Sempyert városállamnak, s nem országnak nevezni.

A 3676-os Dúlás, de különösen az azt megelőző nomád támadások érzékenyen érintették az országot. Falvait, városait felégették, népét lemészárolták; néhány kisebb erősséget kivéve jóformán csak Sempyer maradt érintetlen. A városerőd lakossága nem jött zavarba: háborúzott, hisz mióta az eszét tudta, nem csinált egyebet. Védőinek sorait a várba szorult predoci és erigowi lovagok, edorli számszeríjászok, ereni zsoldosok többszörözték. A Dúlás után, mikor Krán - szokásához híven - magára hagyta szövetségeseit, cudar idők jöttek a nomádokra. 3685-ben, mintegy utolsó fellángolásként, még bevették Sempyer várát, de megtartani nem tudták: még ez év őszén visszafoglalta egy Nogren Praedarmon nevű, az élettel meghasonlott sempyeri nemes és rettegett szabadcsapata. S bár Nogrennek később nyoma veszett, Sempyer hercege grófi címmel ajándékozta meg, és katonái azóta is visszavárják, mint új várkapitányukat.

Sempyer hercegség. A hatalmat a hercegi családból kikerülő uralkodó, s jobbján Sempyer várkapitánya gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni, falai közt megértik az erv, a shadoni és a nomád szót.

Lakossága pyarroninak szokta vallani magát, ám valójában pyarroni, nomád és shadoni keveredésből kialakult új nép. Mindent elnevezni vágyó bölcsek pierekként emlegetik őket.

A sempyeriek az egyszerű, kényelmes, könnyen felölthető ruhákat kedvelik. Nem elhanyagolandó szempont, hogy rá lehessen húzni a láncingre, fölé lehessen venni a mellvértet. Színük leggyakrabban fekete - ami meglehetős visszatetszést kelt az Államközösség más népeinek szemében. A kard - de legalább egy döbbenetesen hosszú tőr - hozzátartozik az általános megjelenéshez. A nők a kebleket kiemelő, mélyen kivágott felsőruházatot és szűk, testhez tapadó nadrágot viselnek; a hideg ellen földig érő prémpalástot terítenek a vállukra.

Az alapvető élelmiszerek olcsók, a luxuscikkek méregdrágák - és általában a kutyának sem kellenek. Fegyverek és egyéb háborús kellékek iránt óriási a kereslet, számtalan kereskedő szedte már meg magát az árusításukon.

Sempyerben lovagnak vagy harcosnak tanulhat az ember, bár az is megtörténhet, hogy a tolvajmesterség helyi nagyjai okítják szakmájuk fortélyaira. A közbiztonság alapvetően jónak mondható; a várban szigorúak a törvények és sok a katona, ám a földalatti járatok kusza labirintusa mindig is remek búvóhelyet kínált az alvilági klánoknak. A váron túli sztyeppén mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre, s újabban kóborló zsoldosok rablótámadására is.

Az országban a pyarroni vallás selmovita irányzata dominál. Különösen Arel, Darton, Kyel - s újabban Uwel - kultusza dívik.

Syburr

Pyarron mindig is jó kapcsolatban állt Shadonnal. XII. századi kérése, melyben harmincezer jól képzett vértes gyalogos zsoldos bérléséről esett szó, a katonailag már akkor is erős Birodalomban megértő fülekre talált. A tárgyalások végére a szám ugyan a felére esett vissza, a felkínált összeg pedig a kétszeresére emelkedett, de öt év múltán sor kerülhetett az időszakos térkapu megnyitására. Shadon mezőiről tizenötezer állig felfegyverzett katona menetelt át a Sempyertől nyugatra eső sztyeppére egyetlen délelőtt leforgása alatt. A helyi nomád nemzetségek soraiban nagy volt a meglepetés, a riadalom, végül fejveszett a menekülés - a zsoldossereg vér nélkül foglalta el új otthonát.

Az eredeti megeggyezésben ugyan szó sem esett a shadoni katonák letelepítéséről, sem pyarroni hitre való áttérítésükről, ám a Papi Szék olyannyira féltette a szent város biztonságát, hogy hajlamosnak mutatkozott tágan értelmezni az egyezség idevágó passzusát. Száz esztendőre előre kifizette minden katona zsoldját, Sempyer mintájára erődöt építtetett a számukra, amit haladéktalanul önnálló állammá is nyilvánított. A shadoni zsoldosok város-erődje a Syburr nevet kapta. A katonák a maradás mellett döntöttek.

Shadon királya sokáig bánkódott még tizenötezer kiváló katonája után, s a híresen jó kapcsolat is alaposan megromlott. De nem volt mit tenni, az idő pedig begyógyította a sebeket; Pyarron kicsit szégyenkezett, a zsoldosok remekül érezték magukat, s néhány évtized múltán már Shadon királya is csak nevetett a dolgon.

A syburri zsoldosok - a sempyeri nemesekkel ellentétben - előszeretettel jártak át Pyarronba a nyitott térkapun, és a pyarroni leányok is szeretettel látták a vállas, szálfatermetű idegeneket. A syburri kaszárnyák lakóházakká alakultak, a katonadalok mellett egyre gyakrabban hangzottak fel bölcsődalok. Syburr várossá lett, kanyargós, kikövezett utcákkal, egy- és kétszintes házakkal, szobrokkal, templomokkal - de továbbra is magas falak és erős bástyák övezték.

Syburr szerencsésebbnek mondhatta magát Sempyernél: a nomádok az első pillanattól fogva rettegtek tőle, akár a tűztől. Soha nem tudták feledni a föld dübörgését a harmincezer talp alatt, mikor a tetőtől-talpig fémbe öltözött katonák serege kibontakozott a reggeli ködből. Hosszú évszázadok teltek el, mire egyáltalán a falai közelébe merészkedtek. Ezalatt Syburr megerősödött; a tőle északra eső területeken éppúgy városok és falvak alakultak ki, mint Sempyer mögött. A shadoni nyelv lassan átadta helyét a pyarroninak, bár számtalan, az őshazából hozott jövevényszóval gazdagította azt. 1693-ban Syburr is tagja lett a Pyarroni Államközösségnek.

A syburriak jókedélyéről, egyenes jelleméről regéket zengenek mindenütt. Egyetlen mesemondó sem felejti el megemlíteni, hogy a syburri katonák a mai napig nem fedték mesterségüket: éppoly fegyelmezetten, éppoly bátran állnak hadrendbe, mint szépapáik Shadon mezőin. A nomádok, ha megpillanják súlyos vértjeiket, kopjáik erdejét, a kardjuk pengéjén megcsillanó napfényt, bizony kétszer meggondolják, rájuk rontsanak-e.

A Dúlás dúlást hozott Syburra is. A 3676-os évet megelőző esztendőkben nomád hordák égették fel városait, falvait, de magát Syburrt ismét nagy ívben elkerülték. Pyarron lerohanásával egyidőben azonban orkok tűntek fel falai előtt, sokaságuk még a félelmet nem ismerő syburriakat is aggodalommal töltötte el. Nem egy kráni lovagrend is a város alá vezényelte portyázó csapatait, s a lovagokat néhány varázstudó is elkísérte. Syburrt a megbocsátó őshaza mentette meg: elküldte lovagjait és zsoldosait egykori fiainak megsegítségére. A város védereje megkétszereződött, a syburriak elszántsága pedig megszázszorozódott, mikor a shadoni sereg átvágta magát az ostromgyűrűn, és csatlakozott a falakat védő vértes gyalogsághoz. Syburrt sem Kránnak, sem a nomádoknak nem sikerült bevenniük soha.

Államszervezete hercegség. A hercegi család a zsoldossereget egykor vezető shadoni lovag leszármazottainak tartja magát - minden bizonnyal megalapozottan.

A hivatalos nyelv a pyarroni enyhén torzult változata, melyben számtalan shadoni eredetű jövevényszóra bukkanhatunk. A lakosság syburrinak nevezi magát, ami esetükben a shadoni és a pyarroni vér szerencsés keveredését jelenti - ereikben inkább ez utóbbi folyik. A syburri férfiak magasak, erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarroniak, a nők alacsonyabbak és teltebbek. Hajuk sötétszőke vagy -barna, bőrük sötétebb árnyalatú.

Syburrban a nehéz, súlyukban és merevségükben vértekre emlékeztető brokát- és bársonyruhákat részesítik előnyben. Szükség is van rájuk, mert a város-erőd falai között, főként az esős évszakban, cudar hideg uralkodik. A térdig érő zubbonyokat derékban széles bőrövvel fogják át, a lábra szűk pantallót és térdig érő csizmát húznak. A férfiak a sötét színeket, főként a bíbort, a bordót, a méregzöldet és a tintakéket kedvelik. A nők hosszú, derékban szűk, a kebleknél mélyen kivágott, világos ruhákat viselnek, és nem vetik meg a fűzőt sem.

Syburrban az élelmiszerek és a helyben készített kézműipari termékek olcsók, a kereskedők portékái valamivel a pyarroni árfolyam felett kelnek el. A városban kiváló fegyver- és páncélkovácsok dolgoznak, munkájuk nem olcsó, de kifizetődő.

Ehelyütt csak harcosnak - nehézvértes gyalogosnak - tanulhat az ember.

A városban a közbiztonság jó, bár számtalan alvilági klán megvetette már a lábát a falak között. A környező területeken folytonos nomád portyákra, ork rajtaütésekre és rablótámadásokra lehet számítani.

A pyarroni vallás selmovita irányzata a meghatározó, a syburriak elsősorban Arelt, Ellanát és Gilront imádják.

Enysmon

Pyarron népe már a város megalapítása előtt rettegte a portyázó, fosztogató nomád nemzetségeket. Mikor a Krad-lovagok felépítették fellegvárukat a Dorlan partján, a veszély több mint egy évezredre megszűnt. Hogy mégsem múlt el teljesen, arra az 1239-es Első Nomádjárás döbbentette rá a város félelemtől dermedt lakosságát. Négy nomád nemzetség zúdította fegyelmezetlen seregét a civilizált világra, s az Államközösség négy államának egyesített hadereje is csak közvetlenül Pyarron falai előtt fékezte meg őket.

Ezen előzmények pontos ismerete szükségeltetik ahhoz, hogy felmérhessük, micsoda merész vállalkozás volt Pyarron részéről a vad, démonidmádó nép "honosítása." A terv végrehajtását alapos tervezés előzte meg, és gondos kivitelezés jellemezte. Alig egy esztendővel az 1239-es események után elindultak a nomádok közé az első, önkéntes hittérítők, hogy kiismerjék azok szellemeket és démonokat félő hitét. A bátor vállalkozók közül alig néhányan tértek vissza, ám az ő elbeszéléseik alapján Pyarron teológusai hozzáláthatak a nomádok hitének tanulmányozásához, a mitológiájukban fellelhető gyenge, támadható pontok feltérképezéséhez. A terv második fázisában megalkottak egy a pyarronihoz hasonló, ám elképzelt vallást, mely a nomád hit hiányosságaira rávilágíthava lerombolhatta a primitív nép hitét. Újabb hittérítők indultak útnak, legtöbbjük ismét életét áldozta a sikerért, ám a XIV. század közepére a Nasti nomád nemzetségben szárba szökkent az elvetett mag, teret nyert az új vallás. A harmadik hullámban érkező hittérítőknek már jóval könynyebb dolguk volt, mint elődeiknek: a Pyarron által kreált tévhittől átvezették a Nastikat az igazi pyarroni valláshoz. Munkájuk eredményeképpen 1400-ban a Nasti nemzetségfő felvette a pyarroni vallást, és hűségeskült tett a szent városnak.

Cserébe Pyarron örök békét kötött a Nastikkal és ígéretet tett, hogy minden eszközzel segíteni fogja belilleszkedésüket a civilizált népek társadalmába. Jószándékának kimutatásául saját költségén óriási város-erődöt épített számukra, Sempyer és Syburr mintájára. A félig földből, félig kőből emelt város neve Enysmon lett.

Enysmon népe sokáig idegenül érezte magát az új környezetben. Eleinte számtalan lázadás ütötte fel a fejét közöttük, melyeket a nemzettségfőhöz hű erők - sempyeri és syburri segítséggel - mindannyiszor levertek. Pyarron sorozatos segélyszállítmányokkal és aranyakkal igyekezett lehűteni forrongó nomádvérüket. Mégsem ez, hanem nomád társaik gyűlölete és sorozatos tamadásai késztették őket maradásra. Néhány esztendővel letelepítésük után Enysmon falai alatt megjelentek a többi nemzetség követei, majd harcosai, hogy jobb belátásra térítség a hitehagyottakat. Enysmon népének majd' két évszázadig kellett nap mint nap küzdenie szabad vallásgyakorlásáért.

P.sz. 1500-tól már találhatunk példát a helyi és a pyarroni nép keveredésére, ám a folyamat - a kulturális szakadéknak köszönhetően - napjainkig sem gyorsult fel jelentősen. Míg Syburr népe külsejében egyre hasonlóbbá lett a pyarroniakhoz, az enysmoniak közel változatlanul megőrizték nomád származásuk külső jegyeit. Nem így jellemükben: abban leginkább Sempyer lakóinak vad elzárkozó vonásai érvényesülnek.

Enysmon gazdaságában is különbözik a Három Pajzs másik két államától. A mögötte elterülő sztyeppén soha nem alakultak ki nagyobb falvak, városok: a terület megmaradt egyetlen hatalmas legelőnek. Lágyan hullámzó dombjait óriási nyájak, s velük nomád pásztorok járják. A város-erődben csak a katonák és családjaik laknak, valamint az őket kiszolgáló személyzet. A falak mögött kaszárnyaszerű épületek sora húzódik meg - a három nagy déli erősség közül Enysmon emlékeztet leginkább végvárra.

Enysmon katonái kiváló íjászok, a legkülönbek a Délvidéken - párjuk csak a nomádok, s persze az elfek közt akad. Vértet nem viselnek, közelharcban ívelt pengéjű szablyával harcolnak. Rövid visszacspó ìjuk egymásra rétegelt fából és szarulemezekből készül.

A Dúlás Éve előtti nomád támadásokból Enysmonnak is bőségesen kijutott. Újból fellángolt az ősi gyűlölet, a nomád nemzetségek egymást marták a jogért, hogy falai alá vonulhassanak. A nagykán kénytelen-kelletlen a legerősebbeket választotta ki a feladatra. Mindezt azért volt fontos megemlítenünk, hogy mindenki tisztán lássa: Enysmon eleste nem az enysmoniak gyengeségének következménye, mint egyes botcsinálta történetírók állítják. Mi több, így értékelhetjük csak igazán a későbbieket, hisz Enysmon elűzött népe öt év múltán, 3679-ben visszafoglalta a nomád hordáktól feldúlt, porig égetett városát.

Államszervezete hercegség. A trónon egymást követő hercegek az egykori Nasti nemzetségfő egyensági leszármazottai.

A hivatalos nyelv a pyarroni, mely számtalan, a nomád nyelvből átvett jövevényszóval bővült. Az erőd falai közt szinte kizárólag enysmoniak - régies nevükön Nastik - élnek. Átlagos termetű (a pyarroniaknál alacsonyabb, a tisztavérű nomádoknál magasabb, csontos, kiálló járomcsontú, ferdeszemű, barna bőrű emberek.

Az enysmoni férfiak leggyakoribb öltözete a bő szárú csikósnadrág, a bő ujjú vászoning és a prémmellény; mindenfajta irhát előszeretettel terítenek a vállukra. Ha hűvössebbre fordul az idő, kurta ujjú szőrmekabátot húznak. Vértet ritkán öltenek, ha mégis, az csakis pikkelyvért lehet. A nők földig érő szoknyát, inget és a férfiakénál rövidebb prémmellényt hordanak.

A piaci árak - a Kapunak köszönhetően - követik a pyarroni árakat, a hús- és tejtermékek azonban jóval olcsóbbak az ott általánosnál.

Enysmonban kizárólag harcosnak tanulhatnak az ifjak. Különösen akkor járnak jól, ha íjászok kívánnak lenni: az enysmoni harcosok lövésztudománya világhíres.

A város-erődben a közbiztonság kiváló, a környező pusztán annál kevésbé. Mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre és rablók támadására. Az enysmoni törvények a legtöbb bűntettet csonkolással vagy halállal büntetik.

A pyarronita vallás selmovita irányzata dívik itt is; főként Arelt, Dartont, Kyelt és Uwelt tisztelik, de természetesen fohászkodnak más istenekhez is.

Viadomo

A Salumion-hegység egyetlen hágóján P.sz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív lovagrendje a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástya-torony között, a közel száz méteres szakadék fölött pillér ível át, ennek tetejére építették a várat. Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze elnyúlnak a hegyek ormai felé, földalatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a közeli patakot, vizét az erőd hatalmas tárolómedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatók, s a roppant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegyek lábáig ragadná az ostromlókat.

Viadomót eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsnak építették, ám az erőd az évszázadok során messze túnőtt a neki szánt szerepen. Mint az Oroszlán Szíve, a lovagrend világmértű hálózatának központja, nem kényszerülhetett másodlagos szerepre az Államközösségen belül. Saját politikai érdekei voltak - olykor Pyarronnal ellentétesek. Ezért a Papi Szék rövdesen önállósággal ruházta fel, és teljes jogú tagként felvette soraiba.

A Dúlás alatt Viadomo keményen ellenállt. Égretörő falainak bevételével többször megpróbálkoztak mind a nomádok, mind az ork csapatok, még a kráni lovagok egyesített seregei is - mindhiába. Viadomo maradt, ami volt: bevehetetlen.

Az Ó-Pyarron pusztulása és Új-Pyarron felépülte közti években Vidomo adott otthont az Államközösséget irányító Dreina-papok hadának, s mellettük sok ezer menekültnek. Biztonságot jelentő falai mögül készítették elő Új-Pyarron felépítését is.

A főhatalmat az Oroszlánszív lovagrend nagymestere gyakorolja, az alacsonyabb rangú lovagok előtt a Terriadok - Megbízottak - képviselik akaratát.

Viadomo hivatalos nyelve a pyarroni; lakossága zömmel Dreina-paplovagokból, és -lovagokból, papokból s persze családos katonákból áll.

A lovagok a várban fehér ujjast és szűk, bíbor pantallót viselnek, a hűvös ellen egyszerűen posztóvértjüket öltik magukra. Ünnepélyes alkalmakkor mindig teljes- vagy félvértezetben jelennek meg.

Az árak mérsékeltek - a nyitott Kapu itt is érezteti hatását.

Viadomóban Dreina-paplovagnak, vagy a rendhez tartozó harcos lovagnak tanulhat az ember. A közbiztonság tökéletes, a hitéletet a pyarroni vallás selmovita irányzata uralja.

Lar-Dor

A Larmaron-medence közepén csillámló, tengernyi tó neve Lar-dor. Partján sokáig csak Pyarron városállamhoz tartozó halászfalvak sorakoztak, mígnem 2647-ben a Fehér Páholy varázslóiskolát alapított a keleti part egy félreeső öblében. Ettől fogva Kapu kötötte össze Lar-dort a közel ezer mérföldnyire fekvő Ó-pyarronnal. Az iskola piacot kínált a halászoknak, akik hamarost falai köré gyűltek; jöttek velük a kereskedők, az iparosok, s rövidesen egész kisváros nőtt ki a földből.

Néhány esztendővel később, a varázslóiskolával szemközt, a nyugati parton Dreina Oroszlánszív rendjének lovagjai építettek várat, s harcos-iskolát létesítettek. A példa ragadósnak bizonyult, más lovagi és papi rendek is követték, s a tó körül egy évszázad múltán már közel ötven kisebb-nagyobb iskola, kiképzőközpont várta a növendékeket.

A Lar-dor parján felnőtt nemesek tanulóéveik alatt megkedvelték a festői tájat, s felnővén kastélyokat, nyári lakokat emeltek a tó körül. 2800-ban Lar-dor már mint Pyarron és az Államközösség nemeseinek kedvelt pihenőhelye is komoly hírnévnek örvendett. A tó partján ekkora számtalan városka alakult ki, legnagyobbnak azonban megmaradt az első, a Keleti Varázslóiskola körül felépült Syenas.

Ezidőtájt adományozott Pyarron Papi Széke függetlenséget a Közösség új államának, Lar-dornak. A szerződés értelmében az állam irányítását az első ötven esztendőben Dreina papi rendje végezte megbízás alapján, majd, az idő leteltével, az iskolák és nemesurak küldötteiből álló helyi Szenátus vette át. Lar-dor államnak soha nem volt, s a mai napig sincs egyszemélyi uralkodója.

2994-ben a Fehér Páholy felismerte, hogy a Keleti Varázslóiskola többé nem tölti be a neki szánt szerepet, hiszen egy város központjává, a varázslást megismerni vágyó nemesek és gazdag polgárok gyülekezőhelyévé lett. Mint ilyen, nem volt alkalmas a magányt s nyugalmat követelő igazi tanításra. Ezért a Keleti Iskolát nyílt, tandíjas varázslóiskolává minősítette át, és saját céljaira - néhány éves eltéréssel - megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát. Ez előbbi helyen kizárólag válogatott tanítványok nevelésével foglalkoznak, ők 7 és 10 éves koruk között kerülhetnek az iskolába. Négyévente legfeljebb egyszer, egyetlen kurta hónapra hagyhatják el azt, a teljes kurzus tizenkét esztendeig tart. Közülük a legtehetségesebbek jutnak csak el a Belsőszigeti Iskolába, ahol újabb négy esztendőt töltenek teljes elzártságban mestereikkel. A Belsőszigeti Iskolából kikerülők elmondhatják, hogy a legjobb mesterektől, a legmagasabb szinten tanulták a mágiát.

A Dúlás Évének pusztítását Lar-dor csodával határos módon átvészelte. Talán mert Kránnak soha nem jelentett elsődleges célpontot, a nomádoknak pedig túlzottan északra esett. Az sem elhanyagolandó szempont, hogy a Délvidék pyarroni hitű kalandozóinak jó része Lar-dorban tanult, s komolyan szívén viselte az iskolaközpont sorsát. Ne feledkezzünk meg az iskolák válogatott tanítómestereiről és a Belsőszigeti Iskola mágusairól sem! Kráni varázslók nem té-

vedtek erre, a nomádok, orkok és zavarosban halászó kalandorok elijesztésére pedig ekkora véderő mindenképpen elégségesnek bizonyult.

Lar-dort a helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus kormányozza. Hivatalos nyelve a pyarroni. Lakossága javarészt pyarroniakból áll. Az öltözködésben két gyökeresen ellentétes elv érvényesül: a nyaranta idelátogató nemesség Pyarron divatját hozza magával - az évszakkal járó meleg idő még itt is lehetővé teszi ezt. A környék iskoláiban tanulók vagy tanítók ellenben kasztjuk, hívatásuk jellemző viseletét hordják, netán az iskola egyenköntösét.

Az árak kiemelkedően magasak. Lar-dor a halon kívül szinte semmit nem termel, mindenből behozatalra szorul - a kereskedők pedig, tekintettel a vagyonos lakosságra, előszeretettel verik fel az árakat.

Lar-dorban jóhírű varázsló-, harcos-, lovag-, pap- és paplovag-iskolák működnek, a közbiztonság jónak mondható, ám a vagyonosok és kalandozók ittléte miatt nem hiányzik a bújkáló söpredék sem.

A környék hitéletére a pyarroni vallás selmovita irányzata jellemző.

Yllinor

Mogorva Chei, a neves kalandozó által a Pyarron szerinti 3592-ben alapított királyság, fővárosa Ru-Shennon. Négy tartományra oszlik, népei - ilanoriak, elfek, tarranok és az itt őshonos nomádok - egymással békességben, Krán közelsége miatt azonban állandó harckészültségben élnek. Népessége hozzávetőleg húszmillió fő. Dél-Ynev jelentős katonai hatalma, még a Dúlás (P.sz. 3676) sem okozott itt számottevő károkat - a Pyarronnal szövetséges államok közül egyedül Yllinor vészelte át ilyen könnyedén a háborút.

Nem tagja az Államközösségnek, de a lehető legjobb viszonyban áll vele. Erre utal az is, hogy külön Kapu köti össze Új-Pyarronnal.

Államszervezete királyság, abszolút uralkodója Arel kegyeltje, Mogorva Chei. Hivatalos nyelve az ilanori, a Közös Nyelvet, Pyarron beszédét azonban majd' mindenki ismeri.

Az yllinorivá lett ilanoriak harcias, kemény és szívós emberek, a kevert vér minden jó tulajdonságával rendelkeznek. Alaptermészetük tüzes, akaratos, nem rettennek vissza a kivihetetlennek látszó feladatoktól sem - ebben a tekintetben valamennyien istenített királyukra emlékeztetnek. Beszélik, Chei dacból alapított államot épp itt, a Délvidék örök tűzfészkében. Nem tiszteli sem a sorsot, sem a Kráni Tizenhármat; állítólag esküvel fogadta, hogy választott hazáját csak szülőföldje, Ilanor végóráján hagyja el.

Az yllinoriak mindanhová fegyverben járnak. Ha valaki nem viseli láncingét, nem köti derekára a kardját, nem számít férfinak. A nők éppily szilaj természetűek, és a fegyverek forgatásában sem járatlanabbak: nem egy felkészületlen utazó végzetét jelentette, hogy ostobán, a szokásokat semmibe véve közeledett hozzájuk. Leginkább a vászonból és bőrből való gúnyát kedvelik, találékonyságukat dicséri az a téli öltözék, melyet farkasirha néven emlegetnek, s mely védelmet nyújt viselőjének még a tartós fagyban is.

Az árak változatosak; mivel az ország élelmiszerből és használati tárgyakból is önellátó, a vásárlónak elsősorban a luxust és a különcködést kell megfizetnie.

Yllinorban harcosnak, gladiátornak, papnak tanulhatnak az ifjak.

A közbiztonság nem tökéletes, bár a törvények szigorúak, és betartatásukra is akad elég fegyveres - az ok a lakosság heves természetében keresendő. A hivatalos vallás az Arel-hit, a tarranokat, nomádokat és elfeket azonban senki sem akadályozza saját isteneik, bálványaik illetve kalahoráik kultuszának ápolásában.

KERESKEDŐ HERCEGSÉGEK

A Kránt övező hegységgyűrű nagy vízválasztójától messze nyugatra, Shadontól északra, túl a Gályák Tengerén kies vidékre ér az utazó. A szelíden hömpölygő folyamok, lankás hegygerincek, zöldellő rengetegek földje ez, no meg a záporoké, melyekkel a Sheral felé úszó fellegek boldogítják e táj lakóit.

Beszélik, oly gyakoriak itt a koronás fők, mint maguk a zivatarok - és legalább annyira kiszámíthatatlanok. A szóbeszéd igaz, a dologban pedig voltaképp nincs semmi rendkívüli: e táj hercegei emberöltők hosszú sora óta kalmárkodásból élnek, s bár jelentős államférfi csak elvétve akad köztük, a századok folyamán Dél-Ynev jelentős egyensúlypolitikai tényezőivé váltak.

Vizsgáljuk meg alaposabban helyzetüket, mielőtt ítéletet mondanánk róluk és szeszélyeikről!

Keleti szomszédjuk Gorvik, ez a Krán által támogatott ragadozó állam, melyet csak saját belviszályai akadályoznak abban, hogy területeket hasítson ki a Kereskedő Hercegségek testéből. Délen a Gályák Tengere kéklik, hullámain a shadoni briggek és karavelek mellett kalózhajók siklanak zsákmányra lesve. A birodalom partjaitól Új-Pyarronig húzódó síkságon vérszomjas nomádok portyáznak. Valamivel nyugatabbra ott a Városállamok örökké forrongó olvasztótégelye, melyben - ha a bölcseknek hinni lehet - egy új kor új népei születnek. Ami pedig a Kereskedő Hercegségek sokáig nyugodtnak rémlő északi "hátorszägát", az Ibara sivatagot és a dzsad emírségeket illeti... nos, a M.A.G.U.S. jelenében azon a vidéken is arat a halál. Egy elfeledett isten, az amund Amhe-Ramun öltött ott testet az égiek Ősi Egyezményét kijátszva, és harcba vezette légióit az embernépek ellen. A küzdelem kimenetele kétséges - legalábbis egyelőre.

A Kereskedő Hercegségek urainak tehát nincs hová menniük. Csak magukban - vagyonukban, befolyásukban, hagyományaikban - bízhatnak. Magukra maradtak, de átvészelik majd ezeket a csapásokat is, ahogyan mindig tették. Erejüket egyes kutatók szerint a kultúrák, vallások sokfélesége adja. Ha ezek az államok elbuknának, ha népük szerteszóródna a kontinensen, számos istent érne érzékeny veszteség, a dzsad panteontól a pyarroniig - természetes hát, hogy a hercegek és a hercegségek boldogulása felett nagy buzgalommal őrködnek az égiek.

A vidék kilenc nagy kalmárdinasztiája gyakorlatilag egész Dél kereskedelmét ellenőrzi. Temérdek pénz és áru fordul meg az itteniek kezén, épp elegendő ahhoz, hogy valameny-

nyiüket gyarapítsa. Elhamarkodottság volna azonban arra következtetni, hogy az üzleti érdekek egybeesése őszinte barátságot szilárdított meg az egyes családok között. Épp ellenkezőleg. Noha egymással ritkán háborúznak, s nagy bajban rögtön összefognak, egyik hercegnek sem volna tanácsos megbíznia a másikban, még egy közös vacsora erejéig sem. A tetszetős látszat ellenére az intrikusok, az áskálódók, a méregkeverők földje ez; elvétve élénkíti csak a képet pár sebtében kötött érdekházasság.

Az egyszerű katonáknak, becsületes zsoldosoknak könnyebb a dolguk: jobbára csak martalócokat kell elijeszteniük a karavánutak, átrakóhelyek, városok közeléből. Mindenütt virágzik a kézművesipar. Alacsonyak az adók, a termeléssel csak kevesen foglalkoznak: néhány száz mérföldről nézve a Kereskedő Hercegségek népei egyetlen boldog, nyugodt, ingyenélő család benyomását keltik. Ahogy Igrain Reval írja: "S ugyan miért tagadnánk: ez is hozzáad egy keveset kétes vonzerejükhöz..."

A hercegek komoly gazdasági és politikai kémtevékenységet folytatnak az egész világon - egyrészt, mert a kereskedelemben elsődleges a pontos információ, másrészt, mert az információ is árucikk, amit jó áron lehet továbbadni a különböző hatalmasságoknak. A szálak a kilenc dinasztiavezér kezében futnak össze, és bizony megesik olykor, hogy az eredményeiken felbőszült külhoniak nem csupán e szálak elmetszésére tesznek kísérletet.

Minden Hercegséget egy-egy kalmárdinasztia irányít. A kereskedőherceget a dinasztia legbefolyásosabb családjainak sarjaiból választja a családi tanács, a megbízatás halálig szól. A válogatás szempontjai rejtélyesek, de a tehetség és a gátlástalnaság - az efféle körökben köztudottan - nélkülözhetetlen tulajdonság.

Hivatalos nyelv nincs; a pyarronitól a gorvikiig és a dzsadig minden harcegségben más és más beszédet hallani. A lakosság összetétele éppily vegyes, általános ismertető jegyek nincsenek. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó párás hőséghez igazodnak.

Az árak magasak; minden kereskedő annyiért kínálja a portékáját, amennyiért vevőt találhat rá - márpedig a Délvidék e táján minden eladható.

A Kereskedő Hercegségek településein harcosnak, fejvadásznak és tolvajnak tanulhatnak az igyekvők. A közbiztonság éppoly rossz, amilyennek a vidék híre alapján véljük: mindig és mindenütt találkozhatunk léhűtőkkel és haramiákkal. A hercegségek lakói a legkülönfélébb istenekben hisznek, a bevett vallások templomai mellett a tiltott kultuszok szentélyei is megtalálhatók.

VÁROSÁLLAMOK

A **szórvány** államalakulatok - Ó-Pyarron bukása óta legalábbis - Yllinor keleti gyepűitől a kontinenst felező Sheral vonulatáig húzódnak; e roppant alakzat északi csúcsától karnyújtásnyira majdnem valódi ékkőként ragyog Erion, a kalandozók városa.

A önállónak mondott minibirodalmak száma több százra rúg, mindenféle akad közöttük. Megannyi király, herceg, vallási vezető, rendfőnök, renegát és eszelős lakhelye, a világokat fenyegető Káosz előretolt hadállása ez. Úgyszólván valamennyi ynevi istennek akadnak itt hívei, Domviktól Ellanán, Dartonon és Kradon át Ranagolig. Néhány városállam szorosabban összetartozik, másokat csak az ősi viszály köteléke fűz össze. A beszámolók unos-untalan bel- és határvillongásokról szólnak; a bölcsek sem tudhatják soha, mi történik éppen ezen a már-már beláthatatlanul hatalmas területen. Olybá tűnik, az itt élők életritmusa sokszorta gyorsabb más tájak lakóiénál.

A népek, fajok és ideológiák sokfélesége lehetetlenné teszi határozott álláspontok kialakítását, megnehezít mindenfajta kutatást, sőt, körülményessé teszi még a befolyási övezetek határainak kijelölését is. Az mindenesetre bizonyos, hogy a Városállamokon át vezet a hírhedett Fű Ösvénye, ez a "titkos" karavánút, melyen át hétről hétre tonnaszám jutnak Kránba a dzsad ajzószerek, hogy a Tizenhármak ork seregeinek harci kedvét fokozzák - s melynek fenntartására Krán esztendőről esztendőre aranyak százezreit áldozza. Pyarroni és shadoni feljegyzésekben említés esik három nagy kalózkikötőről is a Gályák Tengerének nyugati partján; ismert tény, hogy a martalócok hasznának egy része a helyi hatalmasságok zsebébe vándorol.

Mert hát élni kell. Megélni, mindenkinek.

Új-Pyarron szemében a terület ideológiai űrt jelent, melyet igyekeznek saját, selmovita tanaikkal kitölteni. Yllinor a be nem avatkozás elvét vallja - ám valahányszor Krán bérencei a kelleténél messzebb nyújtják keletnek tapogatódzó kezüket, mozgásba lendül a királyság félelmetes hadigépezete. (Suttogják: Mogorva Chei elit gárdáját olyan mesterek oktatják a titkos háború fortélyaira, akik Kránból megtérve ajánlották fel szolgálataikat minden idők leghíresebb kalandozó-uralkodójának, noha korábban Shackallor Sötét Útját járták.)

Hogy milyen eredménnyel zárul majd a birodalmak újabb viszálya, hogy milyen képet mutat majd a Városállamok közössége néhány emberöltő múltán, nem tudhatja senki. Egy dologban viszont minden elemző egyetért: a Délvidék északnyugati régiójában teljesebb már nem is *lehetne* a felfordulás.

ORDAN

A **Kráni**- és a Sheral-hegység találkozásánál húzódó völgyben épült várost, a Pyarron előtti III. évezred küszöbén, a Kyriából menekülők első hulláma alapította. Sokáig pokolnak bizonyult itt az élet, mert a dél felé menekülők áradata itt - és csak itt - juthatott át a Sheral roppant láncolatán. A kiéhezett nincstelenek mindenre elszánt hada számtalanszor fosztotta ki a város raktárait, és számtalanszor hurcolt be Északról származó pusztító kórokat Ordan falai közé.

A Pyarron szerinti XIII. században azonban különös varázslók tűntek fel itt: tűzvarázslóknak mondták magukat. Néhány röpke óra alatt - nem túl kíméletes eszközökkel - eltávolították trónjáról a város addigi urát, és bejelentették igényüket az öröklésre. Ettől kezdve Ordan a tűzmágusoknak, Sogron isten papjainak és híveinek székhelye, Ynev összes tűzimádójának szent városa.

A Délvidék gazdaságának élénkülésével lassan feléledt a

kereskedelem Észak és Dél között. Az itt lakók rögvest felismerték a hely földrajzi adottságaival járó előnyöket, s igen gyorsan meggazdagodtak az Észak- és Dél-Ynev közötti kereskedelem nekik jutó sápjából. S ha bárki tiltakozni mert, netán cselekvésre szánta el magát, hamarost a félelmetes hírű tűzvarázslókkal találhatta szemben magát.

Az ordani Szigetváros festői látványt nyújt: óriási felduzzasztott tó, melyben számtalan kisebb-nagyobb sziget zöldell. A legtöbb szigeten tágas kertek, fák és csak egyetlen ház kapott helyet, a legnagyobb szigeten a Tűzvarázsló Rend iskolája áll. A szigetek között száraz lábbal nem közlekedhet az utazó - ha egyáltalán beengedték -, kizárólag csónakokkal, néhol apró hidakon.

Ordant a tűzvarázsló rend irányítja. Hivatalos nyelve a pyarroni eredetű Közös. Lakossága kevert, jellemző vonások nincsenek. Az ordaniak általában jómodorú, tekintélytisztelő, ám felettébb mogorva emberek, öltözködési szokásaik Erionhoz hasonlóan kaotikusak.

A piaci árak nagyon magasak, az itt őshonos kalmárok és orgazdák szabják meg őket.

Ordanban kizárólag tűzvarázslónak tanulhatnak az erre érdemes ifjak. A közbiztonság tökéletes; a tűzvarázslók kopónak is, hóhérnak is éppoly eredményesek, mint mágiahasználónak. A hivatalos vallás Sogron, a Tűzkobra imádata, egyéb halhatatlanokhoz nyíltan fohászkodni nagy - és veszedelmes - illetlenségnek számít.

DZSAD ÁLLAMALAKULATOK

A **kontinenst** felező Sheral-hegység és a végeláthatatlan Keleti-óceán Ravanói öble közt szürkéllik Taba el Ibara, e forró homok- és kősivatag. Az Ynevet mostanság benépesítő fajok zöme már csak ebben a formában ismeri, pedig valaha - igaz, sok ezredéve már - éppoly zöldellő volt e táj, mint a tőle északra és délre eső területek. Roxund, Ibara krónikása részletesen elbeszéli a többit, illendő hát, hogy az ő szavaival vezessük be mindazt, amit a rég letűnt, gyászos évezredek történetéről közölnünk adatott.

"Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd s éppoly veszedelmes, mint sósvízű rokona, a Keleti-óceán. Hullámai lassan bár, de követik a viharos keleti szél irányát, gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk istenkísértő, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok szigetein, malomkeréknyi tavak mellett, zöldellő pálmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk. Dzsadoknak nevezik őket..."

Roxund: *Homoki história*

Három ősi nép élt itt az idők hajnalán: az amundok, az elfek és a dzsennek hatalmas nemzetsége. A viszálykodás szinte törvényszerűen mélyült el köztük. Más-más isteneket imádtak, nagyon is különböző értékrendet vallottak a magukénak, egy közös vonása azonban mindhárom erkölcskódexnek akadt: győzelmet követelt vagy pusztulást.

A századokon át dúló, mágikus energiákat elszabadító háborúságok lassan, de biztosan változtatták pusztasággá a vidéket, s szörnyűségesen megritkították mindhárom ősi nép sorait. Utóbb maga a könyörtelen végzet teremtett békét Ibara ege alatt: a felek egyike sem engedhetett meg magának újabb áldozatokat. Nyugalmat óhajtottak meggyengült isteneik is, hisz híveik maradékát elvesztve hatalmuk semmivé foszlott volna Ynev Elsődleges Anyagi Síkján.

Az amundok - Themes, Refis, Nesire és Amhe-Ramun gyermekei - titkos városaikba, labirintus-templomaikba húzódtak vissza, s azóta is kerülik a kapcsolatot a feltörekvő emberi nemmel. Az elfek szánalmasan elkorcsosultak: homoklakó életmódhoz alkalmazkodott törzseik még mostanság is ellenségnek tekintenek szinte minden idemerészkedőt, s rövid úton végeznek velük. A dzsennek, e leginkább emberszerű lények - praktikus gondolkodású isteneik sugallatára - más utat jártak. Nem az elszigetelődést, hanem az elkeveredést választották, a táj új uraival közös életmódra rendezkedtek be, ősi vérük elkeveredett a jövevényekével: így jött létre a dzsadok különös, két (vagy még több) arcú nemzetsége.

A dzsad lélek és gondolkodás jobb megértéséhez ehelyütt csupán támpontokat adhatunk. Kétségbevonhatatlan tény, hogy e közönségesnek, sőt, morál nélkülinek bélyegzett nép felsőbbrendű lények vérvonalát hordozza, ám az sem vitatható, hogy gyakorta a dzsennek legellenszenvesebb tulajdonságai - számító könyörtelenség, erkölcsi vakság - ütköznek ki rajtuk. Nem tagadják el múltjukat, hajlamosak azonban figyelmen kívül hagyni a tényt, hogy a felsőbbrendű dzsennek maradéka ilyen vagy olyan formában, politikai, gazdasági vagy mágikus eszközökkel a mai napig uralkodik felettük.

A dzsad kultúra alapjait kétségtelenül a dzsenn civilizáció adja. Egy világnézet, mely elsősorban számító könyörtelenségéről, némelyek szerint erkölcsi vakságáról ismert. Mindemellett kétségtelenül magasrendű. Változatlanul talán csak azért nem maradhatott fenn a dzsadok között, mert alapvetően idegen az emberi természettől.

A dzsad tekintélytisztelő nép, a tisztelet kimutatására azonban több és kötetlenebb lehetőséget ismernek, mint más népek. Nagyobb hangsúlyt fektetnek a valós szándékra, mintsem a viselkedésre. Egy nagyvezírt nem szükséges ténylegesen megsérteni, gondolkodás nélkül lefejeztet bárkit, ha úgy véli, az illető ellenségesen érez irányában. Ugyanakkor az udvariasság gyakran mentheti a szándékot, azaz udvarias viselkedéssel mintegy bocsánatot kérhetünk érzelmeinkért. Mindez a képmutatás és nyájas hazudozás szövevényét eredményezi.

A dzsadok szemében sokkal nagyobb tekintélyt biztosít a vagyon, mint más népek körében. (Különösen igaz ez a pyarroniakra, akik a feleslegesen nagy vagyont lenézik, ha nem párosul hozzámérhető szellemi nagysággal.) A dzsadoknál a vagyon mindent helyettesíthet. A vagyonnak meg kell mutatkoznia a fegyveresek számában, a paloták és ruhák pompájában. A fényűzés kötelező, mert aki nem műveli, nem gazdag ember, s aki nem gazdag, az - kevés kivételtől eltekintve - senki. Ez a felfogás rányomja bélyegét a művészetükre is,

amit a végletekig menő túldíszítettség jellemez. Ez náluk nem az ízléstelenség, hanem az ízlés ismérve - hiszen pénzzel minden helyettesíthető. A hivalkodás nem jellemhiba, hanem erény.

Mivel a beszéd az önkifejezés alapvető eszköze, óhatatlanul érvényesül benne a közízlés. A cikornyás, túlfogalmazott mondatok kívánatosak, a tőmondatok, a gondolatok burkolatlan kifejezése ízléstelen; valakivel így beszélni lenézést jelent, s kifejezetten sértő. A felfogás legyűrűzik a legalsó társadalmi osztályokig, így mindenki többé-kevésbé burkoltan, hosszadalmas mondatokban fogalmaz, s ha teheti, metaforákat, hasonlatokat, allegóriákat használ. A felsőbb társadalmi rétegekben különösen az utóbbi közkedvelt. Alig hallani egyenes, lényegre törő szót, mindent képzettársításokkal, átvitt értelemben fejeznek ki, ami a szemfényvesztő gyakorlottság ellenére is gyakran félreértésekhez vezet. Értelemszerű hát a megszokás, hogy a szolgákkal és a katonai alakulatokban nyíltan beszélnek. Másként a nyílt beszéd csak a felek kölcsönös beleegyezése után veheti csak kezdetét.

A dzsad nép "nemes" vérvonala, tehetsége számtalan dologban megmutatkozik, de semmiben sem inkább, mint gazdasági érzékükben. Hihetetlen ráérzéssel kezelik a pénzt: átlátják a hiányból és a többletből eredő összefüggéseket, a kereslet és kínálat íratlan törvényeit. Tudják, mekkora hatalmat biztosít a pénz, s ennek megfelelő óvatossággal és áhítattal forgatják. Ezt a világ más részein is hamar felismerték, és előszeretettel bízták vagyonukat dzsad "szakemberekre". Megszülettek és megerősödtek a dzsad bankházak, s ma már Ynev messze legmeghatározóbb pénzintézetei - bár a rossz nyelvek szerint egy dzsad bankházba sokkal könnyebb betenni a pénzt, mint kivenni onnét.

Ibarában a kereskedelmet semmilyen törvény nem korlátozza. Bárki, bármit, bárhonnan, bárhová szállíthat, ha el tudja adni. A vámok, a tiltott áruk intézményét nem ismerik, s ebből kifolyólag gyakran támadnak nézeteltéréseik más népek kereskedőivel, katonáival.

Számtalan árucikket készítenek, melyet más országokban nem szívesen látnak - gondoljunk csak a mérgekre, vagy az Al Bahra-kahremre! A dzsadot az efféle tilalom nem tartja vissza, mit sem izgatja, hogy tevékenységét kereskedelemnek, vagy csempészetnek nevezik. Egyetlen dolog számít, a haszon.

Az üzletben tisztességnek helye nincs, minden annyiba kerül, amennyiért eladható. Szabott árak nem léteznek, az árak hűen követik a vevő erszényének hasasságát. Akin látszik, hogy igazán szüksége van a holmira, elveszett ember, burnuszát-fezét ott fogja hagyni érte. Alkudni kötelező; aki nem teszi, azt lenézik, hiszen ostoba. Altalában az elsőként mondott ár fele a végösszeg - ez a kereskedőt és a vásárlót is elégedettséggel tölti el.

A dzsad kereskedelem jellegzetes képződménye a bazár. Kialakulását a vásárlónak köszönheti, aki mindent egy helyen szeret beszerezni. A bazár gyakran egész városrész, számtalan kisebb-nagyobb kereskedés összessége, ahol az azonos holmikat árusítók, azonos mesterséget űzők egy-egy utcácskába gyűlnek össze. Elmaradhatatlan alakjai a kannákat cipelő vízárus és egyéb vándorárusok. A bazárokban - mondják - minden megvásárolható, s olykor ősi, vagy mágikus tulajdonságú holmikra is bukkanhat a türelmes kutató.

A dzsadok majd tucatnyi államalakulatot hoztak létre Ibara területén. Ezek társadalmi felépítése megtévesztésig azonos, különbségek csak a sejkek és emírek nevében, valamint a termelt árucikkekben mutatkoznak.

A hatalom mindenütt kétpólusú, az uralkodó és a legnagyobb kereskedőházak vezetői között oszlik meg. Az uralkodó - sejk vagy emír - az uralkodócsalád apai ágon legidősebb férfitagja. Teljhatalmú úr, aki döntéseiben törvényt nem ismer, csak a politikai helyzetet veszi figyelembe. Tanácsos bírnia a nagy kereskedőházak többségének támogatását, mert az ő kezükben összpontosul a vagyon és a gazdasági hatalom, ami jelentős tekintélyt kölcsönöz - s nemléténél csak az veszélyesebb, ha az ellenfél birtokolja.

A kereskedőházak egy-egy dúsgazdag család tulajdonai, kiegészülve a hozzájuk gazdaságilag kötődő kisebb házakkal. Nem feltétlenül kereskednek, sok közülük termelő munkát végez, forgatja a pénzt, vagy az alvilágot tartja kezében. A házakat általában a legnagyobb tulajdonrészt birtokló család feje irányítja, de olykor a Családi Tanács, vagy egy tehetsége alapján választott családtag áll az élen.

A katonai hatalom a nagyvezír kezében összpontosul. Ő az uralkodó legidősebb öccse, vagy más, közeli rokona. Esetében az alkalmatlanság - az uralkodóval ellentétben - okot adhat felmentésére, mely esetben a sorban utána következőt illeti meg a jog. Köteles engedelmeskedni az uralkodó parancsainak, akaratának megfelelően irányítani a seregeket. Mégis, gyakran előfordul, hogy a nagyvezír katonai puccsot szervez, majd átveszi a hatalmat. Ehhez bírnia kell a főtisztek támogatását, mert a sereg nem rá, hanem az uralkodóra esküdött fel. Egyetlen alakulat mégis akad, mely felett soha nem rendelkezhet, az emír illetve sejk személyes testőrsége, mely a legképzettebb, elit katonák soraiból kerül ki.

A vallási hatalom a dzsadoknál nem számottevő, általában nem jut tovább a fanatikus szektáknál, szervezeteknél. Ennek oka egyrészről, hogy az istenek a lélek és a túlvilág dolgaiért felelősek, nem az anyagi világ hívságaiért, mint amilyen a hatalom és a politikai befolyás; másrészt mindenki tisztában van vele, hogy a papok nem mindig az istenük akaratát közvetítik, hanem sokszor saját érdekeiket öltöztetik a szentség leplébe. Am az ilyesmi itt természetes, senki nem is ítéli el, legfeljebb nem hisz benne - s főként nem követi.

A dzsadok vallása három istent ismer - a párhuzam a kasztrendszerrel szembeötlő. Galradzsa a főisten, az uralkodók és az utazók istene, Doldzsah a tolvajoké és a katonáké, Dzsah a polgároké. Mindhárom istennek külön templomokat emelnek, mindhármat saját papjai szolgálják. A papok egy-egy próféta útmutatásait követik, s mivel a legtöbb próféta eltérően értelmezi az istenek akaratát, a dzsad vallás terebélyes és bonyolult, nem mentes a hamis prófétáktól, fanatikus szektáktól, megtévelyedett őrültektől. A legtöbb és legbefolyásosabb követővel a Dzsiah-gat, a Hagyományos út rendelkezik, amely a legelső próféta, Fahyad útmutatásait tekinti irányadónak.

A dzsadok szoros kapcsolatban állnak istenükkel, rendszeresen imádkoznak, s hajlamosak a vallási fanatizmusra. Ez azonban a vallás egészét jelenti, nem egy-egy templomot vagy papot. A bizonyítottan szent embereket, akik eltaszítják ma-

guktól a világi hívságokat, rongyokban járnak, könyöradományokon élnek, s egész életüket az isteni tanítások értelmezésének szentelik - egyszóval a prófétákat - őszintén tisztelik. Ilyen emberre kezet emelni a legnagyobb vétségek közé tartozik.

Épp ilyen tisztelet övezi a világi bölcseket, a tudósokat, filozófusokat. Ennek csak egyik oka az átszellemültség elismerése, a másik, hogy a tudósok közel állnak a méltóságokhoz, ezért is tartoznak a legfelső kasztba. A dzsad tudomány meglepően fejlett, aminek magyarázata társadalmi elismertségében rejlik. A jó eszű, alsóbb kasztokból származó ifjak számára a felemelkedés egyik legcsábítóbb útja a tanulás. Bár gazdasági okokkal is magyarázható, mégis inkább szerencsésnek mondható a szokás, hogy a gazdagság kimutatásának, a fényűzés bizonyításának bevett módja a tudósok támogatása, a tehetséges gyermekek taníttatása. A legtöbb iskola a Taba el Ibarában kereskedőházak, sejkek és emírek tulajdona.

Különösen híresek a dzsad alkimisták és herbalisták, s persze - Abdul al Sahred óta - a nekromancia művelői.

A dzsadok nem túl szigorú, mérsékelten komolyan vett kasztrendszerben élnek. A kasztok között szabad az átjárás, bárki felemelkedhet vagy lecsúszhat - bár ez utóbbi az uralkodó kasztban nemigen jellemző. Négy fő kasztot ismernek: az uralkodók, az utazók, a tolvajok és katonák, valamint a polgárok kasztját.

Az uralkodók kasztjába tartoznak a nemesek, a főbb papi méltóságok, a nagyobb kereskedőházak vezetői, a művészek és a tudósok.

A tolvajok és katonák kasztját a zsiványtörvényeket betartó tolvajok és útonállók, szélhámosok és ügyeskedők, továbbá a hivatásos katonák alkotják.

Az utazók kasztjába soroljuk az utazókat, az utazó kereskedőket, kalandorokat és kalandozókat, egyáltalán mindazokat, akik életük jelentős részét úton, utazással töltik.

A polgárok kasztját mindazok alkotják, akik az eddigi kasztokból kimaradtak, de nem kaszton kívüliek.

A kasztonkívüliség egyben törvényenkívüliséget is jelent. Elsősorban a gyilkosok, rablógyilkosok, rabszolgák, és a nemkívánatos idegenek tartoznak ide, de a törvénykezési joggal rendelkező uralkodó kasztúak bárkit kasztonkívülivé tehetnek.

Az átlagos dzsad fáradhatatlanul dolgozik egész életében. Rendszerint kézműves, kereskedő vagy pásztor - ez az a három polgári céh, ahová tartozhat. Ha nem képes kitörni a középszerűségből, soha nem gazdagodhat meg, sosem lesz vagyona, csak él egyik napról a másikra. A fellahok, a kétkezi segédmunkások sorsa még mostohább, gyakran rosszabb, mint a rabszolgáké, akik legalább enni kapnak gazdájuktól.

A kereskedőházak, kézműves céhek vezetőinek élete sokkal rózsásabb. Jelentős vagyonnal rendelkeznek, több üzlettel, műhellyel, gyakran palotával, esetleg még háremmel is. Nyitva áll előttük az út, hogy még inkább megtollasodva bekerüljenek az uralkodók kasztjába.

Az uralkodó kaszt tagjai fényűzően élnek. Palotáik, katonáik, számtalan rabszolgájuk van. Nem szenvednek hiányt semmiben, és saját házukban legtöbbször még törvénykezési joggal is rendelkeznek. Hacsak nem valamely földterület adókivetési joggal felruházott urai, jól teszik, ha ügyesen forgatják pénzüket, mert a pompa a dzsadoknál irgalmatlanul drága - ám elmaradhatatlan és kötelező.

Katonának lenni sok szempontból könnyű, ám természetesen ennek is megvannak az árnyoldalai. Ételre, italra, szállásra nincs gondjuk, s a zsold elegendő az érzéki - vagy prózaibb - élvezetekre. Am engedelmeskedni kell a feljebbvalóknak, együtt élni a fegyelemmel, ami egy dzsad számára nem kis feladat. A veszélyek nem lebecsülendők, örökösek a csaták a rablókkal, tolvajokkal, mások katonáival, s mindemellett a dzsadok számára az emberélet korántsem túlságosan drága. Aki túléli, egyre feljebb és feljebb kerülhet a ranglétrán, akár meg is gazdagodhat.

A tolvajok felelőtlen, a holnappal mit sem törődő emberek. Egyik napról a másikra élnek, ám többnyire igen jól. Többségük utcagyerekként kezdi, akit a szükség kényszerít rá, hogy másokét elvegye. Mondják, az utca remek tanítómester, de közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy fogalmazunk: a tehetségtelen tanítványok gyorsan, és nyom nélkül tűnnek el, akár egy nyirkos börtön, akár a forró sivatag mélyén. A tehetségesek ellenben valamely tolvajklán tagjaivá válnak, ami társadalmilag is elfogadott egzisztenciát teremt számukra. Klánjuk pártfogását élvezik, s bár másokét elvenni bűn, és a törvények is szigorúak, őket enyhébb büntetések sújtják. A legjobbak közül kerül ki a klán vezetőinek újabb nemzedéke is.

A dzsad törvények gyakran indokolatlanul szigorúak, ugyanakkor megkövetelik a bűnösség cáfolhatatlan bizonyítását. Más kérdés, hogy a törvénykezés joga együtt jár a kegyelemadás jogával, azaz aki törvénykezik, bármikor, bárkinek indoklás nélkül kegyelmet adhat. Minél magasabb méltóságú a törvénykező, annál kevésbé szükséges szó szerint értelmeznie a törvényeket. A hatalmi lánc utolsó tagja az emír illetve a sejk, aki azt tesz, amit jónak lát, mert ő maga a Törvény. Ugyanez igaz a bizonyíték cáfolhatatlanságának elbírálására is.

A víz létfontosságú a dzsadok számára, ezért a kutak mérgezését, betemetését halállal büntetik. Tolvajlásért kézlevágás, más asszonyának elszeretéséért kasztrálás, hazudozásért nyelvkitépés, kémkedésért megvakítás jár. Az emberölésnek halál a büntetése, a kisebb csínyeknek alapos verés. A börtön csak járulékos büntetés, annak jár, aki túlélte az ítéletvégrehajtást.

A sivatag mélyén nem ismernek törvényt, csak törvénykezési gyakorlatot. Köreikben a legsúlyosabb vétség a vízlopás és -pocsékolás. A vándorló törzsek is csonkítanak olykor, de legjobban a problémamentes megoldást, a halálbüntetést kedvelik. Ennek legkifinomultabb formája, mikor az elítéltet összekötözött kézzel és lábbal állig a *homokba ássák*, és sorsára hagyják. A sivatagot járva az utazó gyakran botolhat efféle mementókba.

Az utazásnak, az áru szállításának a sivatagban egyetlen módja létezik: a karaván. Rövid távolságra málhás lovakat, hosszabbra tevéket használnak. A szekér kizárólag a két legdélibb államban, al Avdalban és al Mugafféban közismert.

A karavánok a sivatagban a legritkább esetben haladnak toronyiránt, általában valamelyik közismert karavánutat követik. Ezek naponta, de legfeljebb minden harmadik nap érintenek egy-egy sivatagi kutat, vagy oázist. A karavánutak

forrásai közösek, azokból minden szomjas ember részesülhet, de a pazarlás komoly illetlenség. A víznyerő helyek közelében az utazók mindig számíthatnak lesben álló rablókra, s alkalmasint azzal sem árt tisztában lenniük, vajon nem egy vándorló törzs tiltott kútjára bukkantak-e? Célszerű sivatagi vezetőt fogadni, aki tisztában van a tulajdonviszonyokkal, mert a törzsek a vízlopást halállal büntetik. A tisztázatlan tulajdonú kutakból jobb nem inni, míg fel nem tűnik a helyszínen gazdája, akitől engedélyt lehet kérni. Nem ritka, hogy a jóindulat ajándékba, pénzbe kerül.

Aki a sivatagban gyorsan kíván haladni, zöldfülűségéről tesz tanúbizonyságot. A süppedős homokban fárasztó a járás, embernek, állatnak egyaránt, a hőség irgalmatlan, a víz kevés. Aki még sietséggel is tetézi a fáradalmakat, könnyen elveszítheti állatait, embereit, saját életét is. Egyesek még azt az ostobaságot is elkövetik, hogy a rövidebb táv reményében elhagyják a karavánutakat, s valamely égtáj felé nekivágnak a sivatagnak. Ezt még a dzsadok sem nagyon merészelik megtenni, legfeljebb a vándorló törzsek - ők a sivatag igazi lakói.

A sivatagi utazás törvényei íratlanok, apáról fiúra szállnak. Felkészítik az utazót a nappalok izzó forróságára és az éjszakák jeges hidegére. Előírják a kellő öltözéket, a teendőket a homokviharok közeledtekor éppúgy, ahogy tanácsokkal szolgálnak a sivatagi rablók vagy a homoki elfek ellen is:

"Haladj a dombok között, hogy rejtve maradj, csak a megfigyelők hágjanak a dűnék gerincére! Rendelj ki elő- és oldalvédeket! Hajnalban és alkonyatkor utazz, a déli nap heve elől rejtőzz ponyva alá, az éjszakai hideg ellen burkolózz pokrócodba! Ha homokvihar közeleg, feszítsd ki ponyvádat a szél ellen, s rejtőzz alá, vagy feküdj a lefektetett állatok mögé! Ha régóta nem ittál, ne vesd magad mohón a kút friss vizére, s állataidnak se engedd, hogy ezt tegyék! Kösd egymáshoz a tevéket, ha egyet el is nyel a homoktölcsér, kihúzhasd, és a málhát visszaszerezd! Ha sivatagi rablók ütnek rajtad, tereld körbe az állatokat, eleven erődöt építve belőlük. Ám ha homoki elffel találkozol, felejtsd a portékát, a tevét, és menekülj, ahogy a lábad bírja!"

Al Abadana

A **legelső** - és kétségtelenül legjelentősebb - dzsad állam az Al Abadana emirátus. Területe nagyobb, mint az összes többié együtt. Ugyanez igaz lakosai számára is, s ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepe megkérdőjelezhetetlen, messze a legjobban szervezett ország Ibarában.

Területén él a tisztavérű dzsenn családok kilencvenöt százaléka. Ok irányítják az országot, a seregeket, a gazdaságot. Ok állnak a legnagyobb abadanai kereskedő- és bankházak élén. Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára nem több, mint ezer főre tehető. A züllés az emberekkel való keveredés, ahogyan manapság emlegetik, a "vérfertőzés" következménye. Vérük tisztaságát féltékenyen vigyázzák, a nem száz százalékosan tisztavérű utódokat kitaszítják maguk közül, s csak kisebb jelentőségű feladatok elvégzését bízzák rájuk.

Származásukat titokban tartják, a háttérben maradnak, sokszor álnevek, kitalált személyek, dzsadok mögé bújnak. Az emíren és családján kívül senkiről nem tudható biztosan, tisztavérű dzsenn-e. Sokan büszkélkednek ilyesmivel, ők azonban legfeljebb kevert vérűek, vagy egyszerű dzsadok.

Az Al Abadana emirátus mindenképpen a legcivilizáltabb dzsadok lakta ország. Abadanán, a fővároson kívül számtalan nagyvárossal büszkélkedhet, területén alig élnek nomád pásztorok, a lakosság túlnyomó része kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami Taba el Ibarában lenyűgöző eredmény.

Az ország gazdaságilag is a legerősebb, amit nemcsak politikai elsőségének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Egyetlen jelentősebb dzsad kereskedőház sem követheti el a hibát, hogy ne rendelkezzen lerakattal Abadanában és Erionban is. Bármily költséges a térkapun át történő szállítás, mégiscsak a legjelentősebb kereskedelmi út a dzsadok és a világ egyéb tájai között. A kisebb házak a nagyobb nyereség reményében szállítanak tengeren és karavánutakon is, de ezek az utak elsősorban az áru Abadanába juttatására szolgálnak.

Megjegyzésre méltó érdekesség, hogy Abadanában készítik a világ legkeményebb, nem mágikus természetű fémből kovácsolt kardját, a dzsenn-szablyát. Aki birtokolt már efféle ritka fegyvert, állítja, hogy törhetetlen. Előállításának módja félve őrzött titok, annyi azonban bizonyos, hogy mágia segítségével kovácsolják.

El Hamed

A **legnyugatibb** fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván. Az Ibarában itt él a legtöbb nem dzsad származású lakos, ami kimutathatóan civilizált viszonyainak, és nagyvezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed két évtized alatt a világ szemében a Taba el Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országai és hatalmai - különösen az északiak - nem Abadanán, hanem El Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsad néppel. Nem tudni, melyik tény következik a másikból, de Ynev-szerte a hamedi dzsad bankházakat tartják a legmegbízhatóbbaknak. A megszokás újkeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat El Hamed befolyásának erősödésében.

El Sobira

E**z az emírség** a romlottság és a bűn fészke Ibarában. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán bástyájaként szokták emlegetni - ami erős túlzás. Tény, hogy Sobira emírje más szemszögből szemléli a világ dolgait, mint El Hamed vagy Al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az Al-Bahra-kharem. Krán zsákszámra vásárolja, segítségével sokszorozza meg orkjai harci kedvét. Sobira alaposan megkéri a szer árát, s nagybani, állandó vevője révén dúsgazdag. Kránt érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítmányok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába ter-

jeszti azonban eredményesen Ranagol hitét, hiába züllészti Sobira lakosságának erkölcseit (Gorvik mintájára), az emír keményen ellenáll, s el Sobira a mai napig megőrizte teljes függetlenségét.

Kár lenne azonban tagadni: nem egy olyan orgyilkos klán vetette meg itt lábát, melyet Ibara más országaiban tűzzel-vassal üldöznek. A fővárosban - de a sivatagi állam más településein és útjain is - a közbiztonság csapnivaló. Ide gyűlik és menekül Ibara söpredéke, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok.

Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a Fű előállításának betiltására, de a dúsgazdag, a sajátján kívül még számos zsoldoshadsereggel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobbak haragjával is. El Hameddel szüntelen és viharos érzelmek kísérte háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas Abadana, és nem választaná el tőle dűnék végtelen sokasága, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

Al Madoba

A világ egyik legunalmasabb helye. Kedvező fekvése dacára civilizálatlan, területén egymást váltják a sivatagos és a sivár, füves pusztaságok. Teve- és lótenyésztésből tartja fenn magát - bár vagy koldus, vagy vak, aki vásárol az itt nevelt gebékből.

Al Madoba emírje jórészt csak az adók behajtásával foglalkozik, országa felemelkedésével nemigen. Övé az egyik legfényűzőbb palota Abadanában, az év nagy részét itt tölti. Mondják, dühroham lesz úrrá rajta, valahányszor kötelessége visszaszólítja tevehajcsárok lakta hazájába.

Al Mugaffe

Az országot a legnagyobb dzsad kereskedőházak egyike, a Mugaffe alapította. Nemes vérvonallal nemigen büszkélkedhetett - legfeljebb temérdek rúpiával - ezért a szorosan vett Taba el Ibarában nem jutott földhöz. A Shibarán túl, a Kereskedő Hercegségek között azonban örömmel látták. Al Mugaffe lett a nyolcadik, és testvérállama, al Avdal a kilencedik Kereskedő Hercegség. Bár al Mugaffét gazdasági és politikai érdekei a Hercegségekhez kötik, sejkjének szíve a Taba el Ibara és a dzsadok felé húz.

Al Mugaffe városai a dzsad viszonyokhoz képest tiszták és rendezettek, útjai már-már valóban útnak nevezhetők. Építészetében foggal-körömmel ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, egyáltalán, lépten-nyomon bizonygatja a Taba el Ibarához való tartozását. Fő megélhetési forrása a kereskedelem, és a helyben előállított olcsó, jellegtelen illatszerek, melyekkel elárasztja a világot.

Al Avdal

E sejkséget - Mugafféhoz hasonló körülmények között - az Avdal kereskedőház alapította. Testvérállamával ellentétben nem csak hogy nem ragaszkodott a dzsad hagyományokhoz, de el is utasítja azokat. A sejk - a kereskedőház feje - és egész családja áttért a pyarroni hitre, s erre szorítja népét is. A városokban dzsad templomokat nemigen találni, az emberek a világ más tájainak ruháit viselik, dzsad mivoltukra már csak külsejük, s néhány - a vízipipázáshoz hasonló - kiirthatatlan szokásuk utal. Al Avdal inkább hasonlít a délebbi Kereskedő Hercegségek városaira, mint a dzsad településekre.

A sejkség a legkevesebb befolyással sem rendelkezik a Taba el Ibarában, minden jóravaló dzsad a homokba köp, ha az Avdal nevet hallja - ez persze a kereskedelmi kapcsolatokon mit sem változtat.

Abu Baldek

Apró emírség a sivatag mélyén, területe egyetlen városra, a Taba el Ibara legnagyobb ismert oázisára korlátozódik. Ősi eredetű település, egy szakadár dzsenn dinasztia alapította az írott történelem kezdetén.

A város öt bővizű forrással és két tóval is rendelkezik, vegetációja mesésen dús. Abu Baldek az édenkert szinonimája a dzsadok számára. Messze földön híres különlegessége a baldeki rózsakert, mely az emír palotáját övezi. A kert már szépségével is felhívja magára a figyelmet, hírnevét azonban az itt nemesített egzotikus rózsának köszönheti. Gyönyörű virága páratlanul kellemes, de erősen bódító hatású illatot áraszt, tüskéinek szúrása veszedelmesebb a csörgőkígyó marásánál is.

Abu Baldek Shibara

Abu Baldek elpártolt nagyvezíre telepedett le itt lázadó seregével néhány évszázaddal ezelőtt. Az ország kezdetben rablóhadjáratokból tartotta fenn magát, de ezzel Abadana közelsége miatt hamarosan felhagyni kényszerült. Az emírség ma al Abadana kicsinyített, s bizony sokkal gyarlóbban megszervezett mása. Fővárosa, Habira rabszolga-kereskedelméről nevezetes. A rabszolga-kereskedések inkább az előkelő ékszerüzletek hangulatát idézik, semmint el Sobira piacaiét. Ehelyt fürdetett, tiszta ruhába öltöztetett, minőségi "árut" talál az érdeklődő - és ami a legfontosabb, az itt vásárolt rabszolgák üzleti értelemben véve is "tiszták", nem fordulhat elő, hogy a tulajdonoshoz idővel beállít egy rokon vagy ismerős a vásárolt "portéka" szabadságjogait firtatni.

Habirában külön üzletág a rabszolgák tanítása: számtalan mesterségre, szakmára kiképzik őket. A vevő úgy vásárolhat, ahogyan a hétköznapi árukkal tenné: ha kéjnőt, fegyverforgatót, szakácsot vagy bármi efélét szeretne, csak fel kell keresnie az arra szakosodott rabszolga-kereskedést. Kétségtelen, hogy Habirában drágább a rabszolga, mint máshol, de sebaj, a város a hasas erszényű vásárlók igényeinek kielégítésére rendezkedett be.

El Qusarma

Maga a titokzatosság; nevéhez az ismeretlenség, a rejtély képzete társul. A Sheralból eredő Shibara forrásvidékén terül el, földje nem sivatag vagy szikár sztyeppe, hanem burjánzó őserdő. Irigyelt gazdagságát főként a Shibarán leúsztatott fának köszönheti, ami a dzsadoknál méregdrága és soha nincs belőle elég.

El Qusarmáról keveset tud a világ, utazó nemigen járt odafenn, s lakói - kik magasabbak és erőteljesebb testalkatúak, mint a többi dzsad - jóval kevésbé beszédesek.

Al Hidema

A karavánutak közismert végállomása; kiterjedt oázis a Mélysivatag határán. A Fayumával rokon, a nomád életmódot feladó Kharami törzs alapította majd' két évszázaddal ezelőtt. Jó kapcsolatot tart fenn a három legnagyobb vándorló törzzsel, a velük folytatott kereskedelemből él. Bár örökös háborús zónában, a három törzs területeinek találkozásánál fekszik, közismert semlegessége szavatolja biztonságát.

Feltételezhetően szoros kapcsolatban áll a dzsadok által rettegett és gyűlölt Fayuma törzzsel, sőt, gyanítható, hogy rablásra bujtogatja őket, amiből utóbb orgazdaként nem kevés hasznot húz.

A Mélysivatag

A dzsadok Mélysivatagnak nevezik Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A Mélysivatagban nem vezetnek karavánutak, ha akadnak is oázisok, azokat nem lakják - legalábbis emberek nem, az biztos. A homoki elfek, az Ősi Nép, s ki tudja, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik oda be, talán csak a vándorló törzsek - bizonyíthatóan közülük is csak a Fayuma -, no meg persze olykor egy-egy kalandozókból álló csapat.

Fayuma törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi őket a dzsadok között, még a másik két nagy törzs harcosai is kitérnek előlük. Szívósak - mondják, hetekig bírják víz nélkül - és kegyetlenek; nem ismernek törvényt és erkölcsöt. Elpusztíthatatlan, gyakorlott harcosok. Fekete ruhájukban, tevéik hátán olykor előbukkannak a mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd távoznak oda, ahová egyetlen hadsereg sem merészeli követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el Ibarát. Ellenállnak a legádázabb homokviharnak, és meglelik a vizet, bármily mélyen rejtőzik is a homok alatt. A közhiedelem szerint egyetlen ellenfelük akad a senki földjén: a homoki elfek.

Bayadi és Haszra törzs

A két legnagyobb, nomád életmódot folytató dzsad népcsoport. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel az ott termő növényekért, titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomjan halna.

Tevéket tartanak, a húsukat eszik. Olykor felkeresnek egy-egy lakott települést, zsákmányolt, vagy maguk készítette ingóságaikat fegyverre, fémtárgyakra cserélik. Szikárak és szívósak, remek fegyverforgatók.

Mindkét törzs elegendő harci erővel rendelkezik ahhoz, hogy ne jelentsenek számukra veszélyt a sivatagban kóborló kisebb rablóbandák, s mindkettő többé-kevésbé tiszteletben tartja a civilizált települések sérthetetlenségét. Leginkább csak egymás harcosaitól kell tartaniuk. Örökös háborúságban állnak ugyanis egymással a titkos kutak, és lakatlan oázisok tulajdonjogáért. Az ellenségeskedést a városokban, oázisokban élő dzsadok nemigen tapasztalják, legfeljebb a karavánok sínylik meg olykor.

Homoki elfek

A területet egykor uraló elfek elkorcsosult, bosszúszomjas utódai. Nemes fajuktól való eltávolodásukat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy föld alatt laknak, a sivatag talapzatát adó sziklákba vájt járataikban. Válogatás nélkül gyűlölnek mindenkit, aki beteszi a lábát egykori földjükre, talán még önmagukat is, amiért idáig süllyedtek.

Tökéletesen alkalmazkodtak új környezetükhöz, a sivataghoz. Misztikus képességeikkel uralják a homokot: tölcsérré változtathatják a betolakodók lába alatt, vagy heves viharban zúdíthatják rájuk, hogy a szél csendesülésével csak fehérre csiszolt csontjaik árulkodjanak sorsukról.

Beszélik, az utazó lába előtt nőnek ki a homokból, a karaván akár lépésnyi távolságban is elhaladhat mellettük, ha akarják, észrevétlenek maradnak. Mesélik, senki nem mozog náluk gyorsabban a sivatagban, nem süppednek bele a homokba, s lábuk nyomot sem hagy a homok felszínén. Ki tudja, talán csak legenda az egész?

Ősi Nép

A Mélysivatag határán különös, ősi romokba botolhat az utazó. Háromszög alaprajzú oszlopcsarnokok csonkjaiba, irdatlan, faragott kövekbe. Ha tábort ver közöttük, éjjel rémálmok gyötrik, gonosz hangok suttognak a fülébe. A Shibarán lehajózó el Qusarma-i fakereskedők olykor bronzbőrű, mélykék szemű alakokat látnak a folyó partján; egyesek esküsznek rá, ők emelték egykor a furcsa épületeket.

Shadon

A Pyarron előtti második és harmadik század fordulóján alapították Shadon várát, utóbb városát godoni kóborlovagok. Hamar nemzetet kovácsoltak a környék népeiből. Szabad, jól termő földek bőséggel akadtak, s a lovagok is találtak kedvükre való elfoglaltságot: a rablókkal és a környező hegyekben tanyázó orkokkal számtalanszor meggyűlt a bajuk. Godoni vallásuk eltorzult némiképp a rákövetkező időkben: Domvik-hitté lett. E kilengést azonban még az ide vetődött teológusok sem bánták igazán, hisz az új kultusz kevesebb vesződséggel járt, s nem is volt olyan leplezetlenül korlátozó jellegű, mint godoni eredetije.

P. sz. 1000-ben Shadon már ország. Közelről szemlélve vonzó, távolabbról már-már legendás mesevilág: lovagrendek, nemes hölgyek, sárkányok birodalma, megtalálható benne minden, ami egy fegyverforgató képzeletét - s persze szívét - lángra gyújtja. Kebelében egy sor apró hercegség született, uraik a sorukból választott Régensnek fogadtak engedelmességet: ennyi maradt a korábbi századok katonás rendjéből.

P. sz. 1134-ben, Godon bukásakor menekültáradat zúdult Shadonra délkelet felől. Az addig gyéren lakott ország népes-

sége esztendők leforgása alatt megháromszorozódott, sorra alakultak a tartományok. 1200 tájékán a nemesek megelégelték a viszonylagosságában is sok bosszúsággal járó káoszt, és királyt választottak a legérdemesebb helyi lovag, Artemil am Bel-Corma személyében. Shadon uralkodói napjainkig e család vérvonalának hordozói.

1445-ben egy hatalomra éhes, renegát pap, bizonyos Amanovik lázítani kezdett Domvik és a korona ellen. Fanatikusai segítségével elrabolta a flotta néhány hajóját, átkelt a Gályák Tengerén, s a mai Gorvik területén lépett partra. Róla és kísérletének eredményéről bővebben a Gorvik címszó alatt szólunk.

P. sz. 1497-ben Shadon már a szomszédos államok feljegyzéseiben is birodalomként szerepel, ám a roppant országot röviddel ezután - a XXIII. század derekán - belviszályok dúlták fel: Krán praktikái miatt kétszáz esztendőn át folytatott öldöklő háborút a királyi család két ága. A pártütő ág végül elbukott ugyan, de bocsánatot nyert, sőt, kompromisszumra késztette a meggyengült koronát: elfogadottá vált az uralkodóhercegi család, összes címével és kiváltságával egyetemben.

P.sz. 2887-ben a király, az uralkodóherceg és az egyházfő kézjegyével szentesítette, majd kikürtöltette a Tavaradolai Bullát, ezt a sajátos okiratot, mely egyenlő jogokat biztosít a birodalom területén élő valamennyi nép és népcsoport számára - amennyiben azok elfogadják Domvik hitét és a korona primátusát.

A M.A.G.U.S. jeleneként meghatározott időpontban, a Pyarron szerinti IV. évezred derekán Shadon Dél-Ynev legnagyobb, katonailag és politikailag egyaránt meghatározó állama, az emberi civilizáció bástyája, kultúrális és gazdasági nagyhatalom.

A birodalom közrendű lakóit - Yneven korántsem szokatlan módon - pszeudofamiliáris eskü köti a tartományúrhoz, rajta keresztül pedig a legmagasabb méltóságokhoz: a királyhoz, a herceghez vagy a főatyához. A mélyre nyúló hűbéri lánc, mely - elvben - lehetővé teszi, hogy az uralkodó minden alattvalója felett szabadon rendelkezzék, gátat vet a birtokosi önkénynek: akik parasztot, kézművest vagy más közrendűt bántalmaznak, a korona javaiban tesznek kárt. A törvény - elvben és gyakorlatban - az ehhez illő szigorral ítélkezik felettük. Megjegyzésre érdemes, hogy a királyi földterületek aránya a shadoni gazdaságban meghaladja a hatvan százalékot, jó időre biztosítva a trónt birtokló család primátusát a hercegi felett - még akkor is, ha a koronatartományok nem tartoznak a leggazdagabbak közé.

Shadon népesebb városai jogaikat a királytól vagy az uralkodóhercegtől eredeztetik; a főatya és a papi tanács székhelye, a fővárostól alig egynapi járóföldre épült Tela-Bierra ebből a szempontból különleges státust élvez: patrónusa maga az Egyetlen. Általános adót csak a korona vethet ki, beszedését azonban rendszerint a Domvik-egyhaz számadóinak adja bérbe. Az évszázados tapasztalatok szerint a nép könnyebben ad, ha egy mindenható úr szolgái kopogtatnak ajtaján.

Shadont a Domvik-hit Égi Hármasság elméletéből ismert elven irányítja három nagy hatalmi csoportosulás: a Bel-Corma - másként királyi - család, az uralkodóhercegi családnak címzett Bel-Estesso família és a Domvik-egyház, élén a mindenkori főatyával. Ez utóbbit szigorú szabályok szerint, a rátermettség alapján választja saját kebeléből a bíbornokok testülete. Elméletileg alacsony származású is lehet - ám közember megválasztására legutóbb a Kétszázéves Háború idejében, sok emberöltőnyi messzeségben találni példát. Mindhárom hatalmi centrum rendelkezik saját sereggel, a birodalmi haderő vezére azonban a mindenkori király. A hivatalos nyelv a shadoni, amit minden tartományban más akcentussal beszélnek.

A déli Felföld mostohább körülményekhez szokott lakói sem a kalmárok stílusérzékével, sem a koronabirtokokon élők mértékletességével nem dicsekedhetnek, kitartásukról, büszkeségükről és erejükről ellenben csodákat mesélnek. Különös istent imádnak, csak a maguk törvényeinek, a maguk urainak engedelmeskednek.

A divat vidékenként, sőt, tartományonként változó: általános érvényű megállapítások nem tehetők. Egy rőf selyem ára az aranyéval vetekszik, a posztó, a vászon azonban majd' mindenki számára elérhető. Állatbőrt csak a Felföld kétséges ízlésű lakói használnak ruházkodásra - a nemesi hölgyek beérik az yllinorból behozott drága prémekkel.

A nemesek és a közrendű szabadok fegyverviselésre jogosultak, de a jobbágyok is hordhatnak magukkal lándzsát, kést, rövid kardot, amennyiben helyzetük megkívánja, s hűbéruruk, vagy annak képviselője - a birtokos - engedélyt ad rá.

Shadon a P.sz. XII. század óta gyakorlatilag önellátó. Csak luxuscikkeket inportál - ezek méregdrágák -, míg a kereskedők sokféle árut hordanak innét a kontinens minden tájára. Messze földön híres kenyérgabonája, fekete szőlője és bora; az északi partokon az oliva is megterem - a bogyóiból sajtolt olaj, ahogyan az igazi ínyencek állítják, különb az abasziszinál.

Shadonban Domvik-paplovagnak, -papnak, harcos lovagnak, harcosnak tanulhat az ember. A közbiztonság a városokban jó, az utak mentén azonban olykor haramiák bukkannak fel. A főrangú és vagyonos családok a szigorú törvények kijátszásának számos módozatát fejlesztették ki az idők során: ők jól képzett fejvadászokkal, inkvizitor-papokkal dolgoztatnak.

Domvik hite az államilag bevett vallás, Shadonban még jövevények sem imádhatnak nyíltan más istent. A Pyarroni Paktum rendelkezései természetesen ehelyütt is érvényesek. A mágia gyakorlása tilalmas - noha a papok többségükben szintén varázstudók, akik, szellemileg megtisztultak lévén, beavatást nyertek a legnagyobb misztériumokba -, a fekete mágia használóit halállal sújtják. Érdekes tény, hogy Domvikhoz csak papok és szerzetesek fohászkodnak: az egyszerű paraszt és polgár számára e szakrális forma túlságosan emelkedett. A köznép inkább angyalaihoz, védszellemeihez imádkozik, akik egyébként az Egyetlen különféle megjelenési formáival azonosak.

TARTOMÁNYOK

Irganna-ronna (Kígyóföld)
Ronella (Tengerkapu)
Corma-dina (Szigetköze)
Shadon
Ronna-dina (Belföld)

Shadlek
Ronna-gella (Felföld)
Cormasa

NAGYVÁROSOK

Shadon
Shadlek
Berrana-roda (Tengerkapu)

A tartományok élén helytartók állnak. Őket a király jelöli ki, de gyakorlatilag a helyi nemesek választják maguk fölé. Némelyik helytartónak saját titulusa is van - lásd Felföld: fejedelem. A helytartó adományozza a tartományi nemesi címeket. A vitatott adók behajtását minden esetben a birodalmi hadsereg végzi.

Shadon város

A központi tartomány a Shadlek folyó partján, az azonos nevű város körül terül el. Valaha, a birodalom felvirágzása előtt itt ütötték fel táborukat a kóborló lovagok. A M.A.G.U.S. jelenének Shadonja élettől pezsgő, bűnben, kéjben és imákban tobzódó százezres nagyváros, királyi székhely, a birodalom dicsőségének és erejének szimbóluma.

Shadlek

Igrain Reval szerint a legfelvilágosultabb shadoni város mind közül. A mester, némi malíciával, eképp fogalmaz:

"Az utcákat járó rangosak nem hordanak páncélt, sok ellenben a rapír, s még több a térdnadrág..."

A szabadosságáról hírhedett település az Egyetlen imádatában a sor végén kullog. Aligha véletlen, hogy épp innét indult ki a Gorvikot megalapító pap, Amanovik renegát mozgalma. Bújkálnak errefelé boszorkányok, de még sátánisták is; itt találkozott Mogorva Chei, Yllinor jelenlegi királya az ördöggel - ámbár ez régi história. Mégis, nagy a rémület, valahányszor a korona elhatározza, hogy ezúttal - kerül amibe kerül - rendet teremt odalent.

Nem fontos, de érdekes: Shadlek kétes hírét egy különös formájú fegyver, a városról - netán a tartományról - elnevezett csatabuzogány öregbíti a gyilkos szerszámok kedvelőinek széles táborában. E kies zug egyébiránt Shadon városától, a központi tartománytól délre, a Gon-Shadlek felső folyásánál vár minden óvatlan utazót.

Corma-dina

Szigetegyüttes a keleti part közelében. Meglehetősen autonóm, mert az év nagy részében a környező vizek hajózhatatlanok. Lakossága bárdolatlan - gyanítható, túlsúlyba került itt az értékes shadonit megrontó barbár vér.

Ronella

A legészakibb tartomány a Gályák Tengerének partján. Közel van Gorvikhoz, hajói folytonos harcban állnak az "elvetemült szomszéd" flottájával és kalózaival. Páncélkovácsai, fegyvercsiszárai párjukat ritkítják, a város mégis elsősorban kereskedelemből tartja fenn magát. Suttogják, egyes kalmárainak ereiben olívaolaj, asszonyaikéban aszúbor - vagy épp ecet csörgedezik...

Felföld

Kemény dió a birodalmi közigazgatás, a történészek és a kalandozók számára egyaránt. A központi hatalom a helytartó-fejedelem kezében van, ám ő, shadoni viszonyok közt méltatlan módon, nem áll a helyzet magaslatán. Akaratos kiskirályok, engedetlen nemesek, rablólovagok tartománya ez. Gyakori belviszályok, forrongások dúlják. Hátterükben legtöbbször a bevett feleségszerzési forma: a nőrablás. A rablólovagok körében gyakori a többnejüség és a rabszolgatartás.

Fejlett állattenyésztő kultúra, elsődlegesen juhtartásra rendezkedett be. Területén kiaknázatlan vasfa- és érclelőhelyek rejtőznek. Kereskedelme elhanyagolható, az uradalmak nagyrészt önellátók.

A Felföld népe mélyen vallásos, babonás nép. Előfordul itt a szelídebb, shadoni Domvik-hit, nemkülönben régi godoni, a legelterjedtebb azonban Domvik és a godoni isten, Javea alakkjából összekovácsolt, kizárolag a Felföldön imádott istenség, Jedome. Papjai és rendjei szoros kapcsolatban állnak a birodalmi egyházzal, elfogadják azt felettük állóként, és Jedomét Domwickkal azonosítják. Ennek ellenére szertartásaik jelentősen különböznek a birodalmi előírásoktól, és bevett szokás a máshol szigorúan tiltott állatáldozat.

Jedome, Javea és Domvik végeredményben ugyanaz az istenség, csak próféták által közvetített tanaik különbözőek, még ha nem is gyökeresen. Mindez betudható a prófétáknak, a különböző néprajzi viszonyoknak és a különböző történelmi háttérnek - mely a Felföld esetében a Godoni Birodalom virágkorába vezet.

KRÁN

Krán a létező birodalmak, országok legöregebbike. A legendák szerint Krán időtlen idők óta létezik, és örökkön fennmarad. A "Sötétség Földje", a "Gonoszság Hazája" - ilyen és ehhez hasonló *jelzők*kel illetik az utazók, akik valaha visszatértek a Kráni-hegység bércei közül. Mesék és igaznak hitt történetek keringenek gonosz sárkányokról, mérhetetlen hatalmú feketemágusokról, no meg hősökről, akik meghalni indultak vad, homálytól megült erdeibe...

Kráni, melyet sokan egyetlen hatalmas birodalomnak vélnek, valójában nem más, mint több tucat apró hercegség, száznál is több városállam, számtalan lovagi birtok egyetlen erős akarat által összefogott szövetsége. Az akarat, amely e minden vétekre, akár egymás elpusztítására is kész nyájat uralja, a Kráni Tizenhárom legnagyobbikának, Shackallornak az akarata. Segítői, akik egyben testvérei is, mind félistenek, a Kosfejű Ranagol törvénytelen gyermekei, akiket apjuk az idők kezdetén küldött az Elsődleges Anyagi Síkra. Akkoriban óelfek, kyrek, dzsennek és amundok lakták a világot - no meg azok a kétes eredetű, önnön gonoszságukban tob-

zódó fajok, amelyeknek egyedei még napjainkban is ott lapulnak feltáratlan mélységekben épült föld alatti városokban.

Shackallor tizenkét kísérőjével a ma Kráni-hegységnek nevezett hegylánc által gyűrűbe zárt vidéken telepedett le, s a Kráni Torony építéséhez látott. Mivel tökéletesen beszélték az ősi népek sötét mágiával átitatott nyelvét, az aquirt, hamar megegyezésre jutottak ezek ottani kolóniáival.

Shackallor és testvérei visszavonultan szövögették terveiket. Krán csak a Pyarron előtti III. évezredben lépett ki a politika porondjára. Nyomasztó, sötét hatalma esztendők alatt engedelmességre szorította az emberek akkortájt kialakuló államait. A behódolt ősi, gonosz népek fiai - sötét elfek, aquirok, és egyéb félelmetes lények - szabadon járták a világot. Krán fölénye kétezer évvel vetette vissza egész Dél-Ynev fejlődését, a Sötétség Földje kiszipolyozott minden értéket a régi civilizációk maradványaiból. Az emberiség csak a Pyarron előtti X. században ébredt fel rémálmából, midőn a Godoni birodalom, és vezető rétege, a Godoni Belső Iskola mágusmesterei feltűntek. A godoni varázslók tudása szintén a mágia ősi forrásaiból táplálkozott, így méltó ellenfeleivé válhattak Krán pribékjeinek.

Két évezreden átt küzdött egymással a két iskola, az emberek és a sötét népek tudománya. A második évezred végére Krán praktikái célt értek: P.sz. 1134-ben meghalt a Godoni Belső Iskola nagymestere, és rövidesen követték a halálba társai és tanítványai is. Godon, mely nem létezhetett mágusai nélkül, esztendők alatt összeomlott, de szerepét betöltötte: elvonta a meggyengített Krán figyelmét az időközben már ezredéves fennállását ünneplő Pyarronról.

Krán, okulva a tapasztalatokból, közelebb engedte magához az új fajt, az emberiséget. A Birodalom kebelében sorra születtek az apró, emberlakta hercegségek, és a kráni varázslóiskolák is megteltek ifjú emberi novíciusokkal. Shackallor megírta a fekete mágia legmélyebb titkait feltáró művét, az embereknek szánt *Sötét Tudományt*. A déli nomád törzsek közül Krán kiválasztotta a legerősebbet és leszívósabbat, s áttelepítette őket a Birodalom területére. Az egykori Démonikus óbirodalomból örökölt képességeikre alapozva a harcművészet sötét útjára taníttatta őket. Az átnevelésben az északi Titkos Szekta két renegát, Kránba csábított mestere kapta a főszerepet. Néhány évszázad múltán Krán hegyeiben már rendíthetetlen és kegyetlen fejvadász-nemzetségek éltek. Közülük néhány költözött később Gorvikba.

P. sz. 3676-ban Krán elérkezettnek látta az időt, hogy új ellenfelével, Pyarronnal is leszámoljon. Jól bevált eszközéhez, a politikai cselszövéshez folyamodott. Unszolására nomád törzsek törtek a Pyarron hite szerint élő, annak védelmére hivatott országokra, s azok haderejét véres viszálykodásban lekötötték. Krán a kavarodást kihasználva ork- és goblinhadakat küldött a virágzó, ám katonailag erőtlen Pyarron ellen. A háború ismét a Gonoszság Hazájának javára dőlt el, s mint Krán győzelmei után annyiszor, újból a Káosz évei következtek.

Krán államszervezete talán a legösszetettebb Ynev minden állama közül. Számtalan hercegségből és városállamból áll, melyek tájegységek szerint tartományokba tömörülnek. A tartományok élén a helytartó áll, akit vagy a Tizenhármak jelölnek ki, vagy az adott környék jelentősebb politikai tényezői választanak, általában maguk közül. A tartományok életét és tevékenységét a Birodalmi Helytartóság hangolja össze; jogaik és kötelezettségeik szerint három csoportba sorolja őket. A közvetlenül a Birodalom irányítása alá tartozó, kijelölt helytartó vezette tartományokat Birodalmi Tartományoknak nevezzük. Ezek földrajzilag is a legközelebb esnek a Kráni Toronyhoz, számuk nem változik: tizenhárom. A második csoportba az úgynevezett Szövetséges Tartományok tartoznak. Ezek általában csak elviekben függetlenek Krántól, gyakorlatban a Birodalom totális befolyása alatt állnak. A bilincs olykor katonai, személyes, de leggyakrabban gazdasági természetű. Ide harminc-harmincöt tartomány sorolható. A legnagyobb szabadságot - mint nevük is elárulja - a Szabad Tartományok élvezik. Ezek már homogének, azaz mindössze egyetlen államból állnak. Általában a helyi hatalmasság uralkodik, erre a jogot és az elegedhetetlenül szükséges fegyveres erőt általában Krán biztosítja. Az efféle tartományok urai leggyakrabban Krán által megkísértett és elcsábított jelentős személyiségek, akiket a Birodalom, csak hogy maga mellett tudhasson, földekkel, szolgákkal, hatalommal és jóindulatával kenyerezett le. Beszélik, hasonló ajánlatot kapott egyszer Vaskezű Alex, de még Mogorva Chei is - mindketten csak nevettek az eseten.

Kránban számtalan emberi és nem emberi nyelvet beszélnek. Az emberiek kevés kivétellel egy tőről fakadnak, ennek tiszta, eredeti változatát nevezzük kráni nyelvnek. Számtalan faj él itt: emberek, aquirok, orkok, de még elferdült jellemű elfek is. Az emberi népek jelentős hányada a Pyarron szerinti X. század táján honosított nomád nemzetségektől származik. A tipikus kráni magas, vékony, kreolbőrű; haja fekete, szeme alig észrevehetően ferde vágású.

Az öltözködési szokások tartományról tartományra, hercegségről hercegségre változók. Általános jellemző a sötét szín, elsősorban a fekete szeretete; díszítésre az arany és a bíbor használatos. A ruházat szerepe az, hogy világossá tegye viselője társadalmi helyzetét, érzékeltesse hatalmát és kiemelkedettségét.

Kránban Ranagol-papnak, -paplovagnak, továbbá harcosnak, gladiátornak, fejvadásznak, boszorkánymesternek, boszorkánynak tanulhatnak az itt élők.

A közbiztonság a belső területeken tökéletes, de a Kráni Toronytól távolodva rohamosan romlik - az orkok között, a rablólovagok hercegségeiben már csapnivaló.

Az államvallás Ranagol hite, de mindenki imádhatja saját kisstílű isteneit, ha azokat hajlandó Ranagol szolgáinak elismerni.

GORVIK

Gorvikot a Pyarron szerinti XV. században alapította Amanovik, a kalandor hajlamú pap, aki Shadon flottájának egy részét elragadva, hosszas hányattatás után ért partot a Gályák Tengerének északi partján. Uralma megerősítéséhez Shackallor segítségéhez folyamodott - sikerrel. Hogy kedvére tegyen, Ranagol hitére tért, mi több, erre szorította országa lakóit is.

A Kosfejű újdonsült birodalma, az őshaza, Shadon ádáz ellenfele lett, s bár Shadon sokszorta hatalmasabb Gorviknál, az utóbbit maga Ranagol s kráni szolgái oltalmazzák, teszik legyőzhetetlenné.

Gorvik lakosságának jelentős hányadát Kránból áttelepült fejvadász nemzetségek alkotják. Kár lenne tagadni, Amanovik nagyrészt nekik köszönheti, hogy sikerült kiűznie a dzsadokat s az itt tanyázott szervezetlen kalózbandákat "országa" területéről.

Különös fintora a sorsnak, hogy Gorvikban idővel - a P.sz. XVII. századra - a shadonihoz hasonló lovagi kultúra alakult ki, bár az erkölcsök és a törvények itt korántsem annyira szigorúak. Gorvik nem egységes, öt tartomány alkotja. Urai (Abrado, Akvilona, Gorvik, Warvik és Rokmund hercegei és főpapjai) szüntelenül marakodnak egymással.

P. sz. 3682-ben, Todvarban megrendezték a Nagy-Gorviki Tanácsülést, amelynek célja az egység megteremtése volt, a felek azonban nem jutottak egyezségre. A fiaskóért a hagyomány szerint Abrado kevély hercegét és Akvilona intrikus főpapját terheli a felelősség.

Abradóban és Rokmundban herceg, Gorvik tartományban, Warvikban és Aquillonában bíboros uralkodik. Hivatalos nyelv a gorviki, ami nem egyéb a shadoni eltorzult változatánál. Shadonban rögtön felismerik a gorviki akcentust, s keményen büntetik is használatát. Ugyanez igaz persze a Gályák Tengerének innenső partján. Gorvik öt tartományában is különböző akcentussal beszélik a nyelvet, ám ez megértési problémákat nem, inkább csak etnikai elkülönülést és villongást okoz.

A gorviki az egyik legjellegzetesebb nép Yneven. A gorvikiak vékonyak, középmagas termetűek. Bőrük kreol, hajuk hullámos, fekete, olajosan csillogó. Arcuk pengeéles síkokkal határolt, szépségesen romlott szoborarc, orruk vonala a sólyomcsőr határozott ívelése. Mondják, a szem a lélekről, a megjelenés az adott nép filozófiájáról, életszemléletéről is elárul egyet-mást. Ha ez igaz, a gorvikiak a természet cinikus ballépései, hisz torz ideológiájuk külső jegyeit a legritkább esetben fedezheti fel rajtuk a szemlélődő. Pillantásuk rezzenetlen, tekintetük sötét mélységeiből valódi gonoszságot nem, inkább a felsőbbrendűség biztos tudata táplálta enyhe érdektelenséget olvashat ki a lélekbúvár. Kétségtelen tény, hogy "önként s kéjjel" ölnek, Ranagol vallása azonban még nem hatott rájuk oly mértékben, hogy - tetteik és felfogásuk tükreként - fizikumuk megváltozzék.

Az udvari öltözködés Shadonét idézi, a parasztoké nyomort sejtet. A nemesek és szabad harcosok - legyenek akár nők, akár férfiak - bő fehér inget, fekete harisnyát, magasszárú, puha bőrcsizmát hordanak. Ha hűvösebre fordul az idő, bőrből cserzett mellényt húznak, s ha kedvük úgy diktálja, színes kendőket kötnek a fejükre, tekerenek a nyakuk köré. Rejtett fegyver - *ramiera*, hajítótőr, netán fejvadászkard - mindig akad náluk.

A gorviki árak átlagosak; gazdaságuk fegyelmezettségi fokát és állandó háborúságaik hevességét ismerve magasabbak is lehetnének.

Az országban fejvadászok, Ranagol-papok és -paplovagok, harcosok, lovagok, gadiátorok, tolvajok, boszorkányok és boszorkánymesterek képzése folyik.

A közbiztonság kívülálló szemével nézve minősíthetetlen, ám a helyiek esküsznek rá, hogy jó: a kettősség oka nyilván egyedi törvényeikben keresendő. Példaként: Gorvikban a magasabb rangú személy bámikor, ok nélkül is börtönbe vetheti, akár ki is végeztetheti a nála alacsonyabb rangút. Egyetlen szabályt köteles betartani: az ítélet végrehajtásával várnia kell pontosan két hetet - ennyi időt kapnak az elítélt rokonai és ismerősei, hogy bebizonyítsák, a halálra szánt fontos személyiség. Ha ez idő alatt találnak kellően magas kapcsolatot, ha sikerül elintézniük, hogy valaki közbenjárjon az érdekében, az ítéletet semmissé nyilvánítják, és az illető - akár a bitó árnyékából is - szabadon távozhat. Ha nem, halálával amúgy sem éri nagy veszteség a társadalmat.

A gorviki törvénykezés másik jellegzetessége a faji alapú részrehajlás. Két kisszerű piaci tolvaj közül a helyben született dorgálásra, botütésekre és egyéb kellemetlenségekre számíthat - a dzsad származású azonban holtbiztosan kötélre, netán évtizedes gályarabságba kerül. Kesztyűs kézzel bánik a törvény mindazokkal a házasságtörőkkel, akik a faj vérének tisztaságára nekihevült állapotukban is ügyeltek - az a nemesasszony azonban, aki "jöttmentek" közeledését fogadta, s effélekkel adta össze magát, a legrosszabbra számíthat: meghurcolják, sőt - akár bűnös vágyának tárgyával együtt -, elevenen eltemethetik.

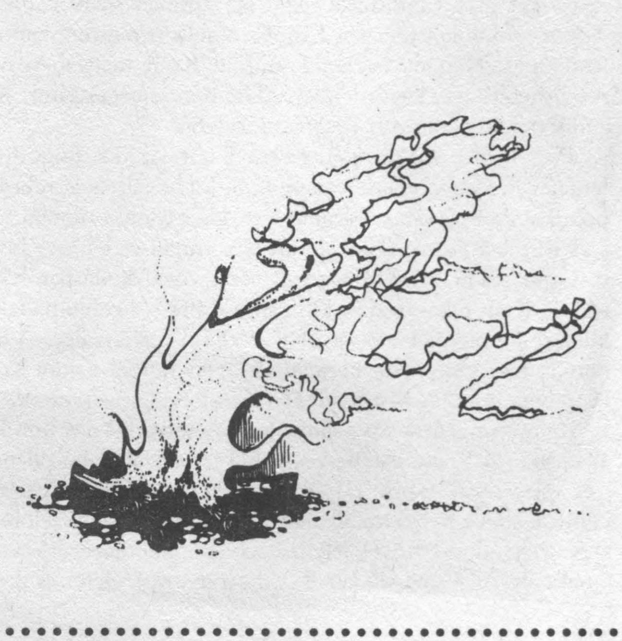
Gorvik államvallása a Ranagol-hit. Az erkölcsök szigorúak, de a papok tanai szerint az elkövetett bűn kínnal és vérrel lemosható - akár mások vérével is.

A Délvidék múltja és jelene vonult el komor tablóként szemed előtt, kalandozó.

E perctől, ha Ynev földjét járod, számtalanszor bukkansz majd nyomokra, melyek ezen, vagy még régebbi eseményekre utalnak, s nagy fontossággal bírhatnak életed alakulása szempontjából. Tanuld meg felismerni a lényegest, az igazat - e képesség segedelmével hosszú életű lehetsz az istenek ege alatt, s mind magad, mind társaid sorsát jobbra fordíthatod!

A fogadó előtt, ahol éjszakádat töltötted, sugárzó napfény fogad. Mikor lovadra szállsz, hogy Erion, esetleg más tájak felé, új kalandok elébe indulj, friss szél simítja végig arcod - zúgásába az Eltávozottak kacaja vegyül.

Ha emberek, ha igazak voltak, e percben szerencsét kívánnak neked. Ha nem... lelkük legyen a démonoké!




Észak-Ynev
Mer'Daray-tenger
Nyugati-óceán
Himano-sivatag
Fendor-tg.
Torin hegység
GIANAG
HAONWELL
EREN
DORAN
ERIGOW
Marvinella öböl
Yian-Yiel hg.
Riegoy-öböl
RIEGOY VÁROSÁLLAMOK
Doardon hg.
DWYLL UNIÓ
HANOR
Velerian-hg.
NIARE
Ridera
TORON
Anuthe-tavak
SIRENAR SZÖV.
TIADLAN
GRO-UGON
Ugon
Quiron-tenger
Sinemos-tenger
Tiane hg.
ANURIA
Edomod
Onpor hg.
ABASZISZ
Sellak hg.
Adinal hg.
KELETI BARBÁROK
K'Harkad
Ekbir sivatag
Tinolok
VÁROSÁLLAMOK
ELÁTKOZOTT VIDÉK
Nament-sivatag
Elveszett lelkek tava
Godoraj-tenger
Duaron-tenger
Sheral hegység
ERION



Dél-Ynev
Godorai-hg.
Taba-el-Ibara
Ravanói öböl
Keleti-óceán
KRÁN
Kránj hg.
VÁROSÁLLAMOK
EL HAMED
EL GOBIRA
AL NADORA
AL ABADANA
HAT VÁROS SZÖV.
KERESKEDŐ HERCEGS.
GORWICK
ÚJ-PYARRON
Gólyák tengere
PREDOC
EDORL
Tysson öböl
Ó-PYARRON
Larmaron
SYBURR
YLLINOR
ENYSIMON
SEMPYER
Santirol hg.
VIADOMO
SHADON BIRODALOM
Salumion hg.
Lasmoi öböl
Déli hg.
Shadoni öböl
ELFENDEL

M.A.G.U.S. Karakterlap

Erő
Gyorsaság
Ügyesség
Állóképesség
Egészség
Szépség
Intelligencia
Akaraterő
Asztrál

Sebzés járulék
Páncélban
Páncélban

Életerő

Max. Ép	Max. Fp
Akt. Ép	Fp/Szint

Akt. Fp

Kezdeményező Érték (KÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Támadó Érték (TÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Védő Érték (VÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Célzó Érték (CÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

HM/Szint	Tám./kör

A Karakter neve

Kasztː ______
Faj ______
Jellem ______
Vallás ______
Szimbólum ______
Szülőföld ______
Iskola ______

Tapasztalati Szint

Ψ képzettség

Iskola típusa ______
Használat foka ______
Használat szintje ______

Akt. Ψp	Max. Ψp

Ψp / Szint

Ψ pajzsok

ASZTRÁL	MENTÁL
Statikus	Statikus
Dinamikus	Dinamikus
ME	ME

Viselt páncél

MGT	Max. SFÉ	SFÉ

Pajzs
Pajzs VÉ
Sebzés

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp

Akt. Mp

Egyéb módosítók ______

Képzettség pontok	Kp/Szint

Egyéb módosítók

Képzettség	Kp	fok%

Képzettség	Kp	fok%

Kincsek

réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

Felszerelés	darab	elhelyezés

Felszerelés	darab	elhelyezés

Egyéb módosítók

A Karakter leírása

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

M.A.G.U.S. Karakterlap

Tulajdonság	Érték
Erő	
Gyorsaság	
Ügyesség	
Állóképesség	
Egészség	
Szépség	
Intelligencia	
Akaraterő	
Asztrál	

Sebzés járulék

Páncélban

Páncélban

Életerő

Max. Ép | Max. Fp

Akt. Ép | Fp/Szint

Akt. Fp

Kezdeményező Érték (KÉ)

Páncélban | Páncél nélkül

Alap | Fegyver nélkül

Módosítók

Támadó Érték (TÉ)

Páncélban | Páncél nélkül

Alap | Fegyver nélkül

Módosítók

Védő Érték (VÉ)

Páncélban | Páncél nélkül

Alap | Fegyver nélkül

Módosítók

Célzó Érték (CÉ)

Páncélban | Páncél nélkül

Alap | Fegyver nélkül

Módosítók

HM/Szint | Tám./kör

A Karakter neve ______

Kaszt ______

Faj ______

Jellem ______

Vallás ______

Szimbólum ______

Szülőföld ______

Iskola ______

Tapasztalati Szint

Ψ képzettség

Iskola típusa ______

Használat foka ______

Használat szintje ______

Akt. Ψp | Max. Ψp

Ψp / Szint

Ψ pajzsok

	ASZTRÁL	MENTÁL	
Statikus			Statikus
Dinamikus			Dinamikus
ME			ME

Mana-pontok

Mp/Szint | Max. Mp

Akt. Mp

Egyéb módosítók ______

Viselt páncél

MGT | Max. SFÉ | SFÉ

Pajzs

Pajzs VÉ

Sebzés

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés

Képzettség pontok	Kp/Szint

Egyéb módosítók

Képzettség	Kp	fok%

Képzettség	Kp	fok%

Kincsek

réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

Felszerelés	darab	elhelyezés

Felszerelés	darab	elhelyezés

Egyéb módosítók

A Karakter leírása

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

M.A.G.U.S. Karakterlap

Erő

Gyorsaság

Ügyesség

Állóképesség

Egészség

Szépség

Intelligencia

Akaraterő

Asztrál

Sebzés járulék

Páncélban

Páncélban

Életerő

Max. Ép	Max. Fp
Akt. Ép	Fp/Szint

Akt. Fp

Kezdeményező Érték (KÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Támadó Érték (TÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Védő Érték (VÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

Célzó Érték (CÉ)

Páncélban	Páncél nélkül
Alap	Fegyver nélkül

Módosítók

A Karakter neve

Kaszt ____________

Faj ____________

Jellem ____________

Vallás ____________

Szimbólum ____________

Szülőföld ____________

Iskola ____________

Tapasztalati Szint

HM/Szint | Tám./kör

Ψ képzettség

Iskola típusa ____________

Használat foka____________

Használat szintje ____________

Akt. Ψp	Max. Ψp

Ψp / Szint

Ψ pajzsok

ASZTRÁL	MENTÁL
Statikus	Statikus
Dinamikus	Dinamikus
ME	ME

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp

Akt. Mp

Egyéb módosítók ____________

Viselt páncél

MGT	Max. SFÉ	SFÉ

Pajzs

Pajzs VÉ

Sebzés

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés

Képzettség pontok	Kp/Szint

Egyéb módosítók

Képzettség	Kp	fok%

Képzettség	Kp	fok%

Kincsek

réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

Felszerelés	darab	elhelyezés

Felszerelés	darab	elhelyezés

Egyéb módosítók

A Karakter leírása

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

M.A.G.U.S. Karakterlap

Erő
Gyorsaság
Ügyesség
Állóképesség
Egészség
Szépség
Intelligencia
Akaraterő
Asztrál

Sebzés járulék
Páncélban
Páncélban

Életerő

Max. Ép | Max. Fp
Akt. Ép | Fp/Szint
Akt. Fp

Kezdeményező Érték (KÉ)

Páncélban | Páncél nélkül
Alap | Fegyver nélkül
Módosítók

Támadó Érték (TÉ)

Páncélban | Páncél nélkül
Alap | Fegyver nélkül
Módosítók

Védő Érték (VÉ)

Páncélban | Páncél nélkül
Alap | Fegyver nélkül
Módosítók

Célzó Érték (CÉ)

Páncélban | Páncél nélkül
Alap | Fegyver nélkül
Módosítók

HM/Szint | Tám./kör

A Karakter neve

Kaszt ________
Faj ________
Jellem ________
Vallás ________
Szimbólum ________
Szülőföld ________
Iskola ________

Tapasztalati Szint

Ψ képzettség

Iskola típusa ________
Használat foka ________
Használat szintje ________

Akt. Ψp | Max. Ψp
Ψp / Szint

Ψ pajzsok

ASZTRÁL | MENTÁL
Statikus | Statikus
Dinamikus | Dinamikus
ME | ME

Viselt páncél

MGT | Max. SFÉ | SFÉ

Pajzs
Pajzs VÉ
Sebzés

Mana-pontok

Mp/Szint | Max. Mp
Akt. Mp

Egyéb módosítók ________

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés

Képzettség pontok	Kp/Szint

Egyéb módosítók

Képzettség	Kp	fok%

Képzettség	Kp	fok%

Kincsek

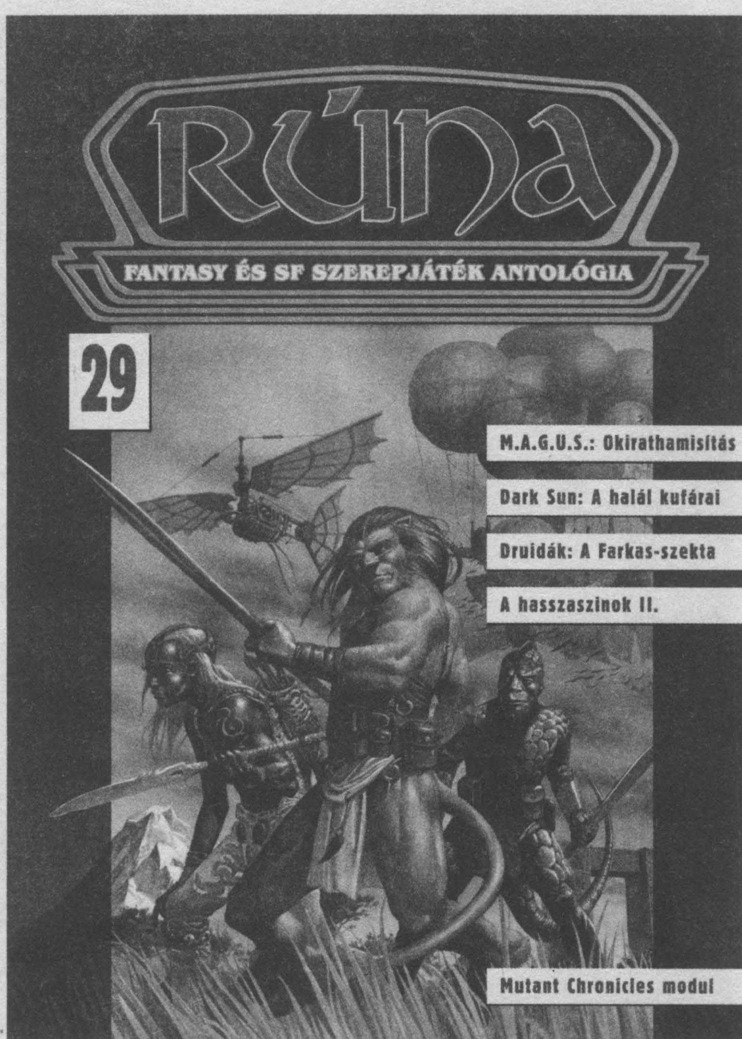
réz	ezüst	arany	mithrill	drágakő	egyéb

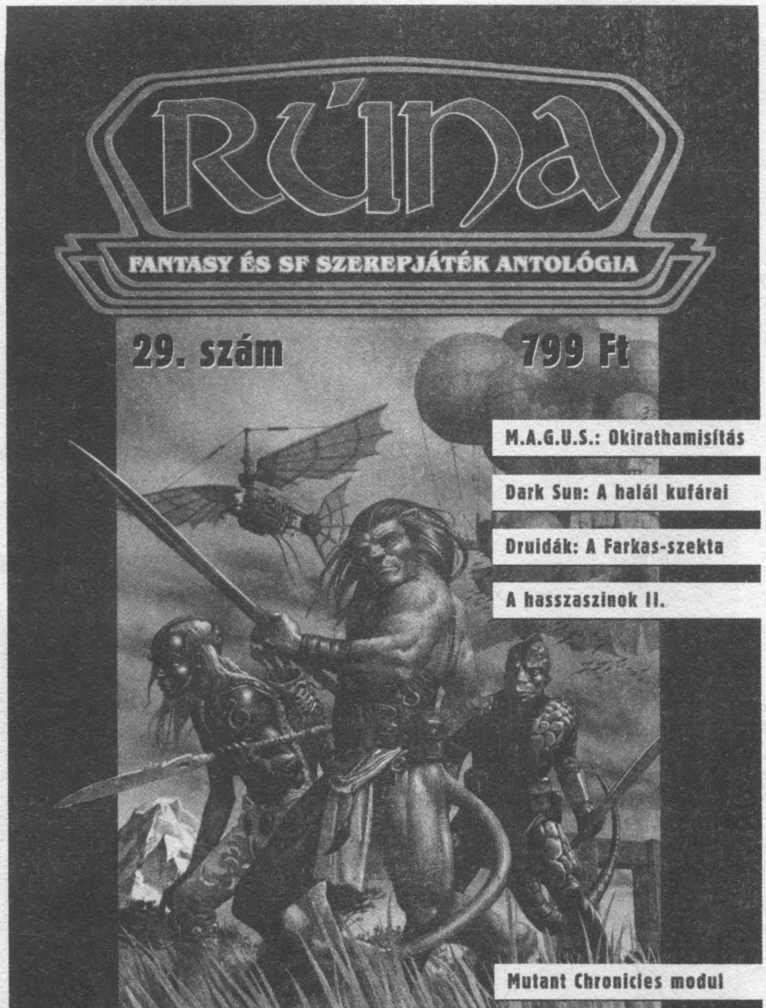
Felszerelés	darab	elhelyezés

Felszerelés	darab	elhelyezés

Egyéb módosítók	A Karakter leírása	Tapasztalati pontok
		Pontok a következő szinthez

Tartalomjegyzék


RÚNA
FANTASY ÉS SF SZEREPJÁTÉK ANTOLÓGIA
29
M.A.G.U.S.: Okirathamisítás
Dark Sun: A halál kufárai
Druidák: A Farkas-szekta
A hasszaszinok II.
Mutant Chronicles modul


RÚNA
FANTASY ÉS SF SZEREPJÁTÉK ANTOLÓGIA
29. szám
799 Ft
M.A.G.U.S.: Okirathamisítás
Dark Sun: A halál kufárai
Druidák: A Farkas-szekta
A hasszaszinok II.
Mutant Chronicles modul

„ ...létezik egy világ, melyet istenek alkottak,
de emberek uralnak.
Egy világ, melynek háborúit mágiával
és acéllal vívják,
egy világ, melynek sorsát együtt formálják
bölcsek és fegyverforgatók..."

A hősi fantasztikum birodalmára nyit kaput
az első igazi magyar szerepjáték
új – immáron ötödik – kiadása.

Az Első Törvénykönyv átgondolt, finomított
szabályrendszerrel, teljes világleírással keresi
a játékosok kegyét – azokét, akik lassan egy
évtizede ismerik, azokét, akik esztendőkön
át hiába keresték, s azokét, akik eddig
– Wayne Chapman, Raoul Renier,
Jan van den Boomen és mások regényeit
olvasva – szemlélődők voltak csupán
ama téren és képzeleten túli világban,
Ynev kalandokkal és veszedelmekkel
teli kontinensén.

Valhalla Páholy®
ISBN 963 9238 27 9 2990Ft • 13 Euro
9 789639 238275
SZUKITS KÖNYVEK